

И.Г. СУХИН

ШАХМАТЫ

в начальной школе





SHOUT **IT**
SHARE

Annotation

В этом учебнике шахматный материал растворен в остросюжетной фантастической сказке. Книга знакомит детей с правилами игры, ее терминами, историей и секретами фигур, этикой борьбы за клетчатой доской, мифами и легендами, связанными с шахматами и входящими в сокровищницу мировой культуры. В книге главы выстроены по единому принципу: за сюжетной частью следуют вопросы, завершают каждую главу легенда, миф, былина или занимательная история. Между главами расположен ключевой раздел "Мастерская", где приводится большое количество задач для самостоятельного решения. Для детей 6-12 лет, учителей, тренеров, специалистов дополнительного образования и всех интересующихся шахматной игрой.

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Игорь Георгиевич Сухин

Шахматы в начальной школе. Первый год обучения



\ Ч V

Текст предоставлен издательством

«Игорь Сухин. Шахматы в начальной школе: первый год обучения»: АСТ; Москва;

2018

ISBN 978-5-17-983124-2

Аннотация

В этом пособии шахматный материал растворен в остросюжетной фантастической сказке. Книга знакомит детей с правилами игры, ее терминами, историей и секретами фигур, этикой борьбы за клетчатой доской, мифами и легендами,

связанными с шахматами и входящими в сокровищницу мировой культуры.

Игорь Сухин

Шахматы в начальной школе: первый год обучения

© И.Г. Сухин, 2018

© ООО «Издательство АСТ», 2018

Предисловие

Шахматы - уникальное явление действительности, и не случайно они все шире входят как в учебный предмет в программу начальных классов не только России, но и других стран.

Одним из первых в мировой практике оценил значение шахмат для интеллектуального развития детей и начал практиковать обучение шахматным азам в своей «Школе радости» выдающийся педагог В.А. Сухомлинский. Он писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность. Но самое главное здесь - это развитие памяти. Наблюдая за юными шахматистами, я видел, как дети мысленно воссоздают положение, которое было, и представляют то, что будет...»

Но и до В.А. Сухомлинского отечественные педагоги знали о благотворном влиянии шахмат на подрастающее поколение. Вот характерный пример из книги начала прошлого века: «Теперь перейдем к таким играм, где все зависит от умения и внимательности к положению не только своих фигур, но и фигур противника. Все эти игры, в особенности сложнейшая из них - шахматы, имеют громадное воспитательное значение... Шахматы научат детей строго обдумывать каждый ход, научат анализировать свое положение, научат соображать. У нас шахматы имеют еще большее значение, чем где-либо; в нас так глубоко вкоренилась привычка все делать на авось. Люди же, с детства привыкшие обдумывать каждый свой ход в шахматах, перенесут эту привычку и на другие дела... Разумеется, одними шахматами дела не поправишь, - здесь важен весь склад воспитания; но в воспитании все важно, а шахматы, введенные последовательно, начиная с решения самых простых 2- и 3-ходовых задач, явятся одним из очень действительных средств в этом отношении, кроме того, дадут немалую пищу соображению» (И.Я. Герд «Сборник игр и полезных занятий для детей всех возрастов с предисловием для родителей и воспитателей». - СПб.: Шиповник, 1912, 5-е изд., с. 40-41). На титульном листе этой книги указано: «Первые 4 издания

одобрены для всех учебных заведений» .

А сегодня академик Б.М. Бим-Бад прямо пишет: «Шахматы - не только королевская игра, но и королевский путь к воспитанию личности» и «Шахматы - волшебная учительница человечества» , а Ш.А. Амонашвили указывает: «Шахматы - это некий образ человеческого сознания и мышления, и он должен присутствовать в школе как обязательный образовательный курс».

В последние годы многие страны мира вкладывают в систему образования огромные средства, изготавливают сложнейшие и очень дорогие устройства для повышения интеллектуального уровня детей. А ведь с помощью шахмат достичь этого гораздо проще -достаточно доски, комплекта фигур и хорошей методики. При этом положительный эффект налицо, как доказали шахматные методисты России, Армении, Испании и других стран.

Методика преподавания шахмат - один из тех редких аспектов, в которых Россия является мировым лидером. Но, говоря о шахматах для детей, мы подразумеваем не столько игру как таковую, сколько продуманно построенный процесс обучения шахматным азам в формах, доступных для детей каждой возрастной группы. Обучение игре в шахматы - не самоцель. Именно использование шахмат как средства, инструмента обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. При этом до сих пор недооценен тот вклад, который вносят шахматы в развитие такой открытой отечественными учеными фундаментальной для начальной школы способности, какой является способность действовать «в уме», во внутреннем плане.

Наш подход ориентирован на зону ближайшего развития детей и опирается на постулат Л.С. Выготского о том, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, и на свойственные детям потребности и возможности.

Но далеко не все дети (особенно дети -гуманитарии) сразу же проявляют интерес к шахматам. Многих отпугивает кажущаяся сложность мудрой игры. Одна из проблем состоит в том, что в безбрежном море шахматной литературы не так много качественных книг, рассчитанных на юных читателей. Учтем и то обстоятельство, что современные школьники во всех странах мира предпочитают читать «фэнтези» - своеобразную смесь сказочной повести и фантастической истории. Именно в данном жанре, к примеру, была написана книга С. Лагерлеф «Удивительное путешествие Нильса Хольгерсона с дикими гусями по Швеции», которая в скандинавских странах зарекомендовала себя популярным учебным пособием по географии.

Мы написали подобное фэнтези, посвященное шахматам. Оно

системно знакомит детей с правилами древней игры, ее терминами, историей и секретами фигур, этикой борьбы за клетчатой доской, мифами и легендами, связанными с шахматами и входящими в сокровищницу мировой культуры. В книге - 16 глав: за сюжетной частью каждой из них, в которой «растворен» изучаемый материал, следуют вопросы к героям сказки. Венчает главу легенда, миф, былина или занимательная история. Между главами расположен раздел «Мастерская», где приводится большое количество задач для самостоятельного решения (ответы даны в конце книги).

В основе сюжета - полное приключений и тайн путешествие мальчика Сережи по Шахматной стране. Вместе со своими друзьями: любящим тайны Светланом, собирателем легенд Потеряем и карликовой обезьянкой Бусинкой - главный герой постепенно раскрывает секреты шахматной игры, знакомится с легендами о Каиссе, Диларам, Хосрове, Паламеде, Гаве и Талханде, былинами о Садко и Ставре Г одиновиче...

Однако, разумеется, основную функциональную нагрузку в книге несут занимательные дидактические задания, расположенные в разделе «Мастерская». Именно они позволят юному читателю прочувствовать, что умеет и что не умеет каждая из шахматных фигур. До сих пор не изжито расхожее мнение, что шахматы - простая игра. Это не так. Шахматы - сложная игра. Поэтому, чтобы в полной мере прочувствовать ее многочисленные тонкости, следует постигать ее тайны не спеша, не пропуская ни одного этапа. При этом одним из важнейших этапов, на который раньше в общемировой методике обучения шахматной игре не обращалось должного внимания, является доматовый этап обучения (до объяснения термина «мат»). Это важнейший первый технологический этап обучения шахматной игре, на котором базовым методом обучения является моделирование. Ключевую роль на этом этапе обучения несут дидактические задания «Перехитри часовых», «Уничтожение фигуры», «Защити фигуру», «Две против двух», «Незащищенная фигура», «Заколдованные фигуры», «Верный маршрут», «Уход из -под боя», «Размен», «Двойной удар», «Связка», «Развязывание». Именно они на первом этапе обучения позволяют смоделировать на доступном для понимания детей уровне различные сложные ситуации, возникающие на шахматной доске в процессе реальной шахматной партии. Многие из этих заданий являются ноу-хау автора книги. Как и использование в процессе обучения не только всей шахматной доски, но и ее фрагментов.

Еще одной важной технологической тонкостью процесса

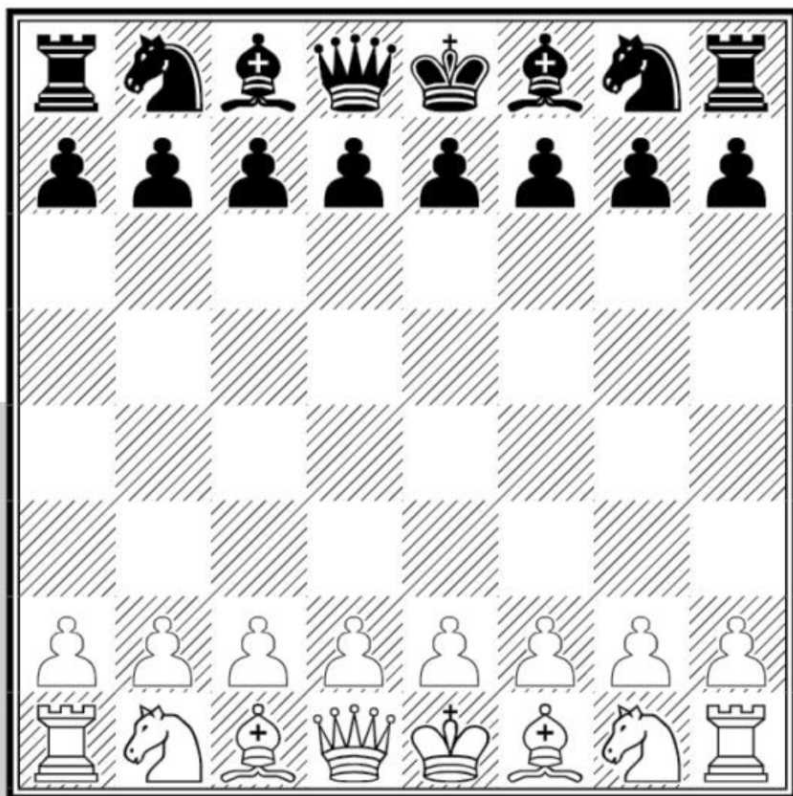
обучения детей шахматным основам является «опредмечивание» полей шахматной доски. Этот прием выявлен автором книги более 30 лет назад и используется с неизменным успехом. Суть его заключается в следующем. Шахматная доска состоит из большого количества клеток-полей - из 64. Глаз ребенка останавливается преимущественно на «опредмеченных» полях - на тех, где расположены шахматные фигуры. А остальные поля, даже значимые для решения той или иной задачи, нередко оказываются вне зоны внимания. Ребенку относительно несложно заметить, что при своем ходе он может побить ту или иную неприятельскую фигуру. Но ему неизмеримо сложнее, к примеру, напасть на неприятельскую фигуру, - то есть передвинуть свою фигуру на то свободное от фигур поле, с которого фигура противника окажется под ударом. Чтобы ребенок увидел это поле, на данное поле помещается некий небольшой предмет. Если процесс обучения проводится для группы детей, скажем, для учащихся начальных классов на уроке шахмат, то в одном из вариантов «опредмечивание» производится на демонстрационной шахматной доске с помощью магнитов различного цвета. Например, магниты зеленого цвета помещаются на те поля, на которых после сделанного нами хода противник не может побить нашу фигуру. А магниты красного цвета помещаются на те поля, на которых после сделанного нами хода противник может побить нашу фигуру. Это существенно облегчает процесс начального обучения шахматным азам.

Другие важные технологические тонкости раскрыты далее на страницах нашего пособия. Надеемся, что юный читатель подружится с героями фэнтези, а шахматы станут для него добрым и верным спутником в современной непростой жизни.

Автор выражает глубокую признательность Елене Игоревне Сухиной за огромную работу по подготовке рукописи к изданию.

Напутствие юному читателю

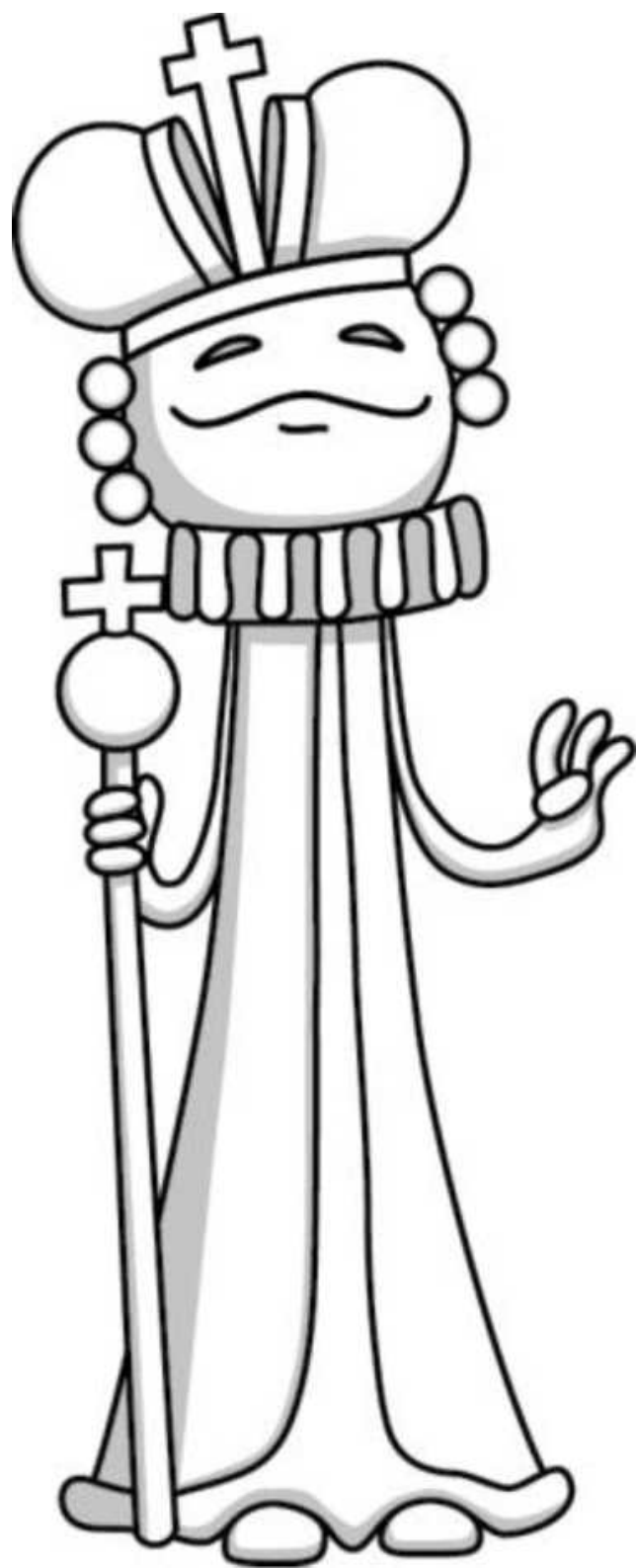
Главному герою этой книги очень часто придется отвечать как на простые, так и на сложные вопросы жителей волшебной страны. Каждый раз, когда подобный вопрос будет задан, не торопись читать фантастическую историю дальше, - сначала сам поищи правильный ответ. Именно это поможет тебе стать хорошим шахматистом.



Глава 1. Знакомство со Светланом

«Здесь все сейчас игрой увлечены - Не нужно никому иной
отрады! Гарцуют кони, шествуют слоны,
И пешек надвигаются отряды.»

Е. Ильин «Переулок Стопани»



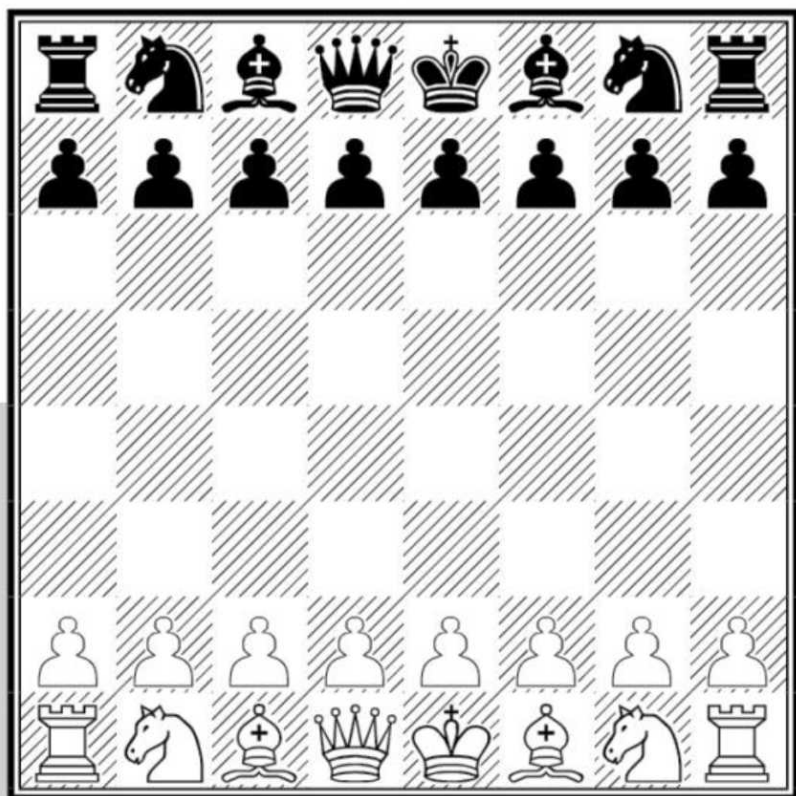


В тот погожий весенний день настроение у Сережи было скверным. Казалось бы, пустяк! Ведь не все же умеют играть в шахматы.

Но таких в его школе было немного - в основном новички и первоклашки. А Сергей проучился уже три года и чуть ли не каждый день наткался в коридорах, в классе, в столовой на ребят, сражающихся за шахматной доской и... И не знал даже, как ходят фигуры. От черных и белых клеток шахматной доски рябило в глазах, занятные фигурки двигались по каким-то странным, непонятным правилам, и Сереже каждый раз становилось страшно и стыдно. Он и боялся учиться играть, и стыдился своего неумения.

Вскоре даже самые лучшие приятели начали посмеиваться и подшучивать над ним. Да, расстраиваться было из-за чего.

Чтобы отвлечься от грустных мыслей, Сережа пошел в парк. Но и тут его ожидало разочарование: на сиротливо стоящей скамеечке два незнакомых мальчика склонились над шахматной доской.



- Нигде от этих шахмат не спрятаться, - проворчал Сережа и остановился около ребят.

Некоторое время играющие не обращали на него никакого внимания, и Сережа смог

хорошенько их разглядеть. Оба крепкие, чуть полноватые, с большими ушами, они казались похожими на маленьких слоников. Неприятное впечатление производили их черные одеяния и хмурые, недобрые лица.

«Они не из нашей школы. У нас нет ребят с такими кислыми физиономиями», - подумал он.

Тотчас один из игроков оторвал взгляд от шахматных фигур, уставился на Сережу и пробормотал:

- У кого это кислая физиономия? А-а-а! Не будь я Фил, если ты не тот самый глупый лентяй, который ничего не соображает в шахматах.

Сережа растерялся. Он готов был сквозь землю провалиться - этот непонятный мальчишка видит его насквозь! Да еще и насмехается! Ладони сжались сами собой.

«Ну, держись!» - мелькнуло в голове.

Но незнакомцы вдруг проворно соскочили со скамьи и пустились наутек.

- Смотри-ка, опять этот ил прочитал мои мысли и понял, что быть ему битому, - удивился Сережа.

Он изо всей силы пнул шахматную доску ногой, вымещая на ней всю накопившуюся за долгие годы обиду, и бросился в погоню за «слониками». Впопыхах Сережа не заметил, что

доска протяжно скрипнула, а фигуры рухнули на землю и жалобно застонали.

Незнакомые мальчишки бежали неуклюже, смешно перебирая ногами. Сережа без труда их догнал, но вдруг зацепился за корень могучего дуба и распластался на земле.

- Дуб о дуб споткнулся. Споткнулся - растянулся, - хихикнули вредные мальчишки и скрылись за деревьями.

Досада удвоила силы Сережи. Он проворно вскочил и вихрем помчался дальше. На бегу он услышал, как приятель крикнул Филу:

- Зря мы его дразнили. Лучше бы в Цуг заманили. Байдак нам такой промах не простит!

- Он не узнает... А мы хорошо посмеялись... Ой! - взвизгнул Фил, заметив, что Сережа их догоняет.

И снова насмешникам повезло. Когда Сережа пробежал под пышной елью, сильный порыв ветра наклонил ее гибкие ветви, они ухватили мальчика, приподняли и бросили его на землю.

На лбу у Сережи тотчас же вскочила здоровенная шишка.

- Первый раз вижу, как на дубу шишка вырастает, - на ходу съехидничал Фил.

Сереза в растерянности поднял голову. На какое-то мгновение мальчику показалось,

что деревья сердито смотрят на него и осуждающе качают кронами. Что за наваждение? И вообще: в чем он провинился? Сереза вздохнул, махнул рукой и побрел назад, к злополучной скамейке. А там, неожиданно для самого себя, горько расплакался - совсем как маленький.

Вдруг чья-то рука легла на его плечо. Сереза приподнял голову и увидел тоненького мальчика со светлыми волосами, одетого в клетчатые шорты и рубашку.

- Почему ты плачешь? - спросил незнакомец.

- Я не умею. играть в шахматы, - вдруг признался Сереза и сам удивился своей откровенности.

- Тогда тебе стоит побывать в нашей Шахматной стране.

- А как туда попасть?

Тоненький мальчик испытующе посмотрел на Сергея, почему-то покраснел и сказал торжественно и важно:

- Я, Светлан, помогу тебе.

- Светлан? Да это же девчоночье имя! - засмеялся Сереза.

Светлан насупился.

- Прости, я не хотел тебя обидеть. Просто меня елка боднула, и я никак не могу прийти в себя.

- Елка? Ну-ка, ну-ка, расскажи -ка поподробнее, - заинтересовался Светлан.

И Сергей нехотя рассказал обо всем, что с ним приключилось.

Услышав, как непочтительно его новый друг обошелся с шахматами, Светлан очень огорчился:

- Ты что, рассыпал фигуры? Ну вот, за это деревья тебя и наказали. Боюсь, что из -за твоего проступка в Шахматной стране нас ждут не только веселые приключения. Я что -то плохое о Филе уже слышал: лучше тебе с ним больше не встречаться.

- Так он тоже из Шахматной страны? Тогда лучше ему со мной не встречаться! -воскликнул Сереза.

Пока он собирал разбросанные шахматные фигуры, Светлан куда -то исчез, а потом подъехал к скамейке на самокате.

- Шахматы возьмем с собой? - спросил Сереза.

- Оставим здесь - они же не наши.

Светлан встал за руль, Сергей расположился сзади. И тут какой -то шорох заставил его оглянуться. В кустах стоял. еще один Светлан!

Второй Светлан с усмешкой посмотрел на Серезу и пробормотал:

- Этот мальчишка едет в Шахматную страну? Чудесно!
Значит, скоро у меня появится
новый подданный!

Сергей зажмурился и помотал головой. Снова взглянул на кусты: там никого не было. Уж не померещилось ли ему все это?

Тут первый Светлан обернулся и спросил:

- Что-то случилось?

- Послушай, а у тебя брата -близнеца нет? - вопросом на вопрос ответил Сережа.

- Нет, а что?

- Да мне показалось, что ты стоишь во -о-он там и что-то странное говоришь о каких-то подданных.

- Ну ты даешь! - засмеялся Светлан...

Самокат рванул с места как ракета и полетел над самой землей.

Но полет продолжался недолго. Вскоре Светлан резко затормозил, и Сережа, не удержавшись, перелетел через голову друга и шлепнулся перед резными воротами.

- «ШАХМАТНАЯ СТРАНА», - прочитал Сергей.

Глава 2. Потеряй

«Зовется Шахматной страной Двухцветная страна,

Ведется в ней упорный бой —

Двухцветная война.»

Е. Ильин «Приключения Пешки»



На табличке, в обрамлении узора из шахматных фигур, было написано: «Нет большего чуда на свете, чем шахматы. В древней, но вечно юной игре есть и дерзновенные атаки, и необычные

ситуации, и захватывающие приключения. Шахматы показывают, сколь безграничны возможности человеческого ума».

«Ну, придется учиться», - подумал Сережа и собрался постучать в ворота.

- Подожди, не спеши, - остановил его Светлан. - Чтобы попасть в нашу страну, надо ответить на вопросы часовых. Я -то отвечу. А ты? Что ты знаешь о шахматах?

- Почти ничего, - погрустнел Сережа.

- Да-а-а... Ладно, попробую тебе помочь, - подбодрил Светлан.

Заиграла торжественная музыка, ворота широко распахнулись, и перед ребятами появились два приветливых шахматиста с маленькими коронами на головах:

- К нам? В Шахматную страну? Г оостям мы рады, но вначале ответьте-ка на вопросы. Вот первый: чем полезны шахматы?

Сергей с надеждой взглянул на друга.

- Шахматы - очень интересная игра. Она требует решительности, смелости, готовности к риску. Шахматы тренируют память, развивают умение сосредотачиваться, закаляют волю, укрепляют мужество, уверенность в себе, - отчеканил Светлан.

- Верно. Поэтому ребята, играющие в шахматы, лучше учатся и пользуются большим авторитетом, - добавили часовые.

Затем один из них со снисходительной улыбкой посмотрел на Сергея:

- А тебе, мальчик, - три легких вопроса. Что самое удивительное? Что самое увлекательное? Что самое замечательное?

Сережа вздохнул: не повезло! Светлану задали один вопрос, а ему - целых три!

Ответа он не знал. Но Светлан слегка подмигнул, показал глазами на свою клетчатую одежду, и Сереже почудилось, что ее черные и белые клетки тоже ему подмигивают. И он сразу сообразил:

- Да это же шахматы!

- Пррропустить! - скомандовали друг другу часовые.

Они сердечно распрощались с ребятами и долго махали им вслед. А приятели уже мчались навстречу новым приключениям.

Вдруг какой-то маленький зверек прыгнул с обочины дороги на Светлана и вцепился ему в лицо. Мальчик ойкнул, и его самокат стал описывать на дороге затеиливые узоры.

- Получай, негодный мальчишка. Вот тебе, вот тебе, вот тебе! - все лицо Светлана покрылось укусами.

Самокат остановился, и Светлан вскинул руки к лицу. Но

зверек юркнул в траву и исчез.

- Кто же это? - недоумевал Светлан, растирая щеки.

- Наверное, попугай. Кто же, кроме человека, умеет разговаривать? - предположил Сергей.

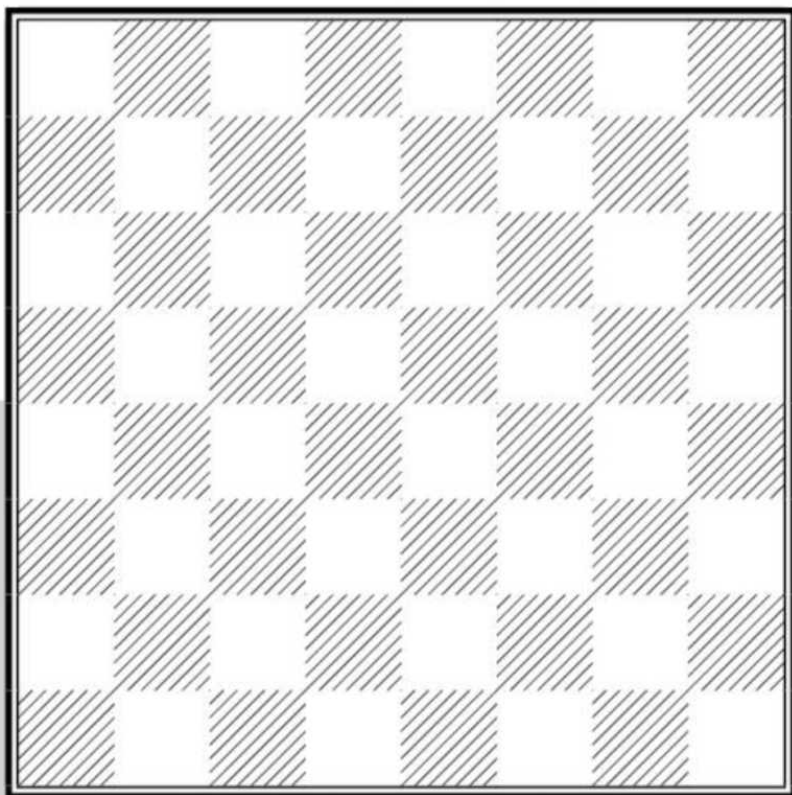
- Нет, я заметил длинный и тонкий хвост. Но за что он меня так?

- Наверное, его обидел другой Светлан, твой двойник из парка.

- Глупости! Никакого другого Светлана не существует.

Друзья поехали дальше и вскоре остановились на перекрестке, где прямо на асфальте была нарисована огромная шахматная доска.

- Здесь мы проведем первый шахматный урок, - торжественно заявил Светлан.



Шахматная доска

- Каждая отдельная шахматная игра называется ПАРТИЕЙ, и ее проводят два ПАРТНЕРА (или, иначе, ПРОТИВНИКА), передвигая по ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Один партнер командует армией светлых фигур, которую кратко называют: БЕЛЫЕ. Другой руководит войском темных фигур - это ЧЕРНЫЕ.

- А где шахматные фигуры? - спросил Сергей.

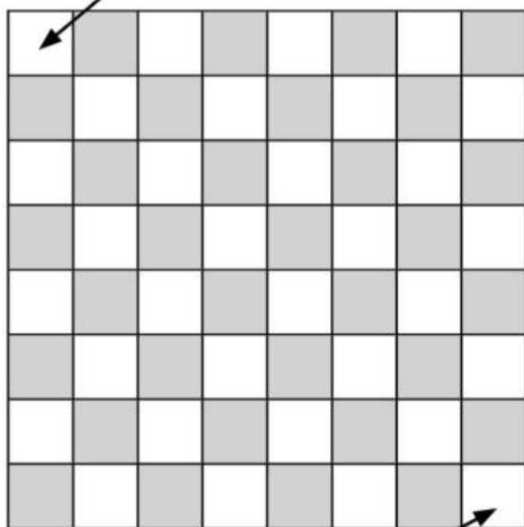
- С фигурами мы познакомимся позже, а сейчас я расскажу тебе только о ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ, - терпеливо объяснил Светлан. - Видишь, именно она здесь изображена. Доска - это площадка, на которой идет шахматное сражение. Она расчерчена на равные темные и светлые клетки -квадратики.



Белые и черные поля

Светлые квадратики - это БЕЛЫЕ ПОЛЯ, а темные квадратики - это ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ. На шахматной доске 64 поля: 32 белых и 32 черных. Запомни: шахматная доска размещается между противниками так, чтобы ПРАВОЕ угловое поле каждого партнера было БЕЛЫМ...

Белое поле



Диаграмма

Белое поле

Печатное изображение шахматной доски, пустой или с фигурами, называется ДИАГРАММОЙ. Давай повнимательнее рассмотрим площадку шахматных сражений, познакомимся с дорогами, по которым будут передвигаться шахматные фигуры. В прямых рядах клеток шахматной доски никогда не бывает рядом полей одинакового цвета. Квадратики разных цветов всегда чередуются.

- На кого, на кого дуются? - удивился Сергей.

- Не дуются, а чередуются, - улыбнулся Светлан. - Поля разных цветов чередуются: белое - черное - белое - черное или черное - белое - черное - белое. Любой прямой ряд из восьми полей, проходящий слева направо или справа налево, называется ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ЛИНИЕЙ или ГОРИЗОНТАЛЬЮ. Давай проедем по одной из горизонтальных линий, - предложил Светлан, развернул самокат, и товарищи прокатились по ближайшей к ним горизонтали.

Горизонтальная линия или горизонталь

Глава 4. Гостиница «Упрямая ладья»

Глава 5. Слоны вместо изумрудов

Глава 6. Клуб «Могучий ферзь»

Глава 7. Похищение

Глава 8. О том, кого нельзя побить

Глава 9. Детский сад «Волшебная пешка»!

Ответы

Сказки, стихотворения, занимательные пособия и учебники шахматной игры для

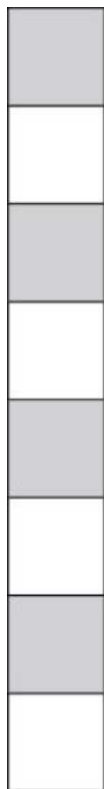
Пособия и учебники по всем стадиям шахматной игры для детей старше 8 лет и

Примечания

2

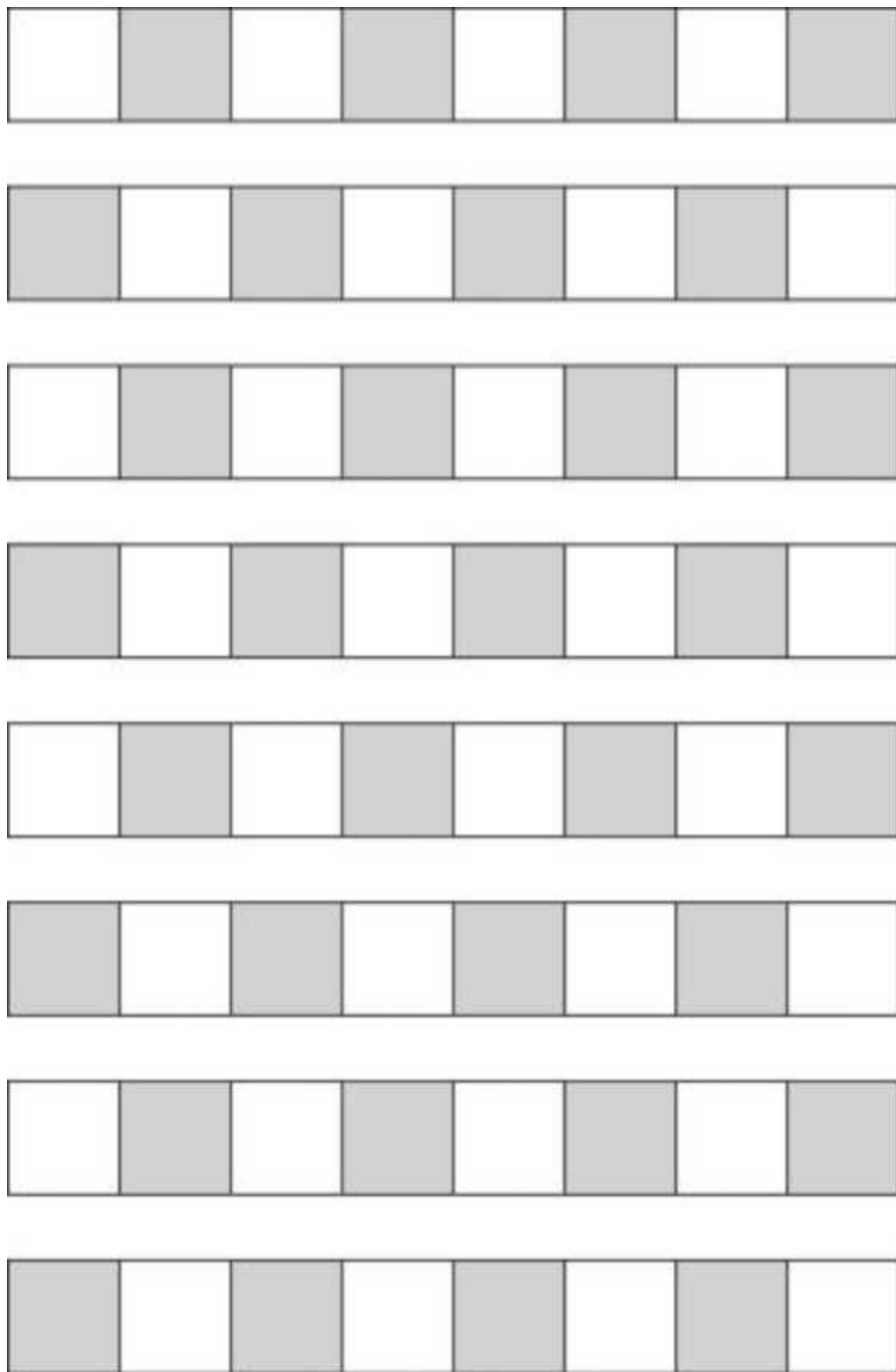
Горизонтальная линия или горизонталь

- А любой прямой ряд полей, идущий от одного партнера к другому, называется ВЕРТИКАЛЬНОЙ ЛИНИЕЙ или ВЕРТИКАЛЬЮ, - с этими словами Светлан направил самокат по крайней правой вертикали.



Вертикальная линия или вертикаль

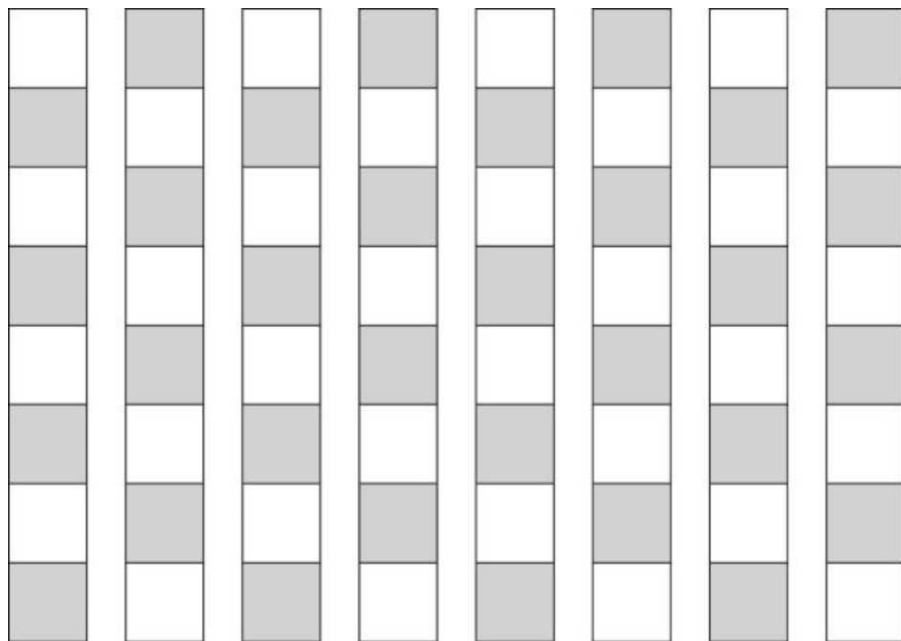
- Видишь, на шахматной доске восемь горизонталей и восемь вертикалей, - продолжил он. - Каждая из горизонталей и вертикалей состоит из четырех черных полей и четырех белых.



Восемь горизонталей

- Теперь я расскажу тебе о ДИАГОНАЛЯХ. Диагональ - это

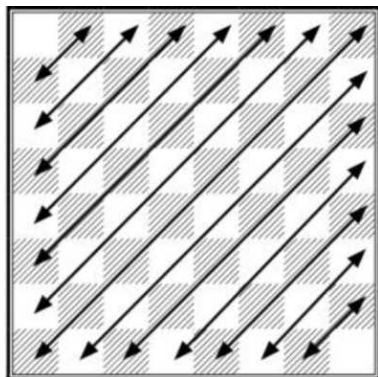
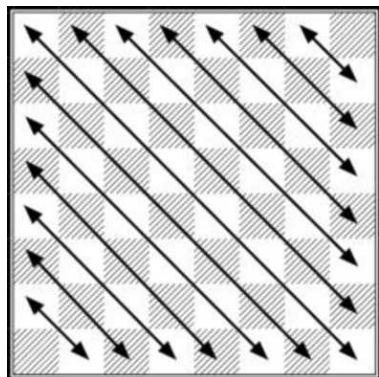
любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, которые касаются друг друга уголками. Сейчас мы поедим по диагонали, - и друзья пересекли перекресток наискосок.



Восемь вертикалей

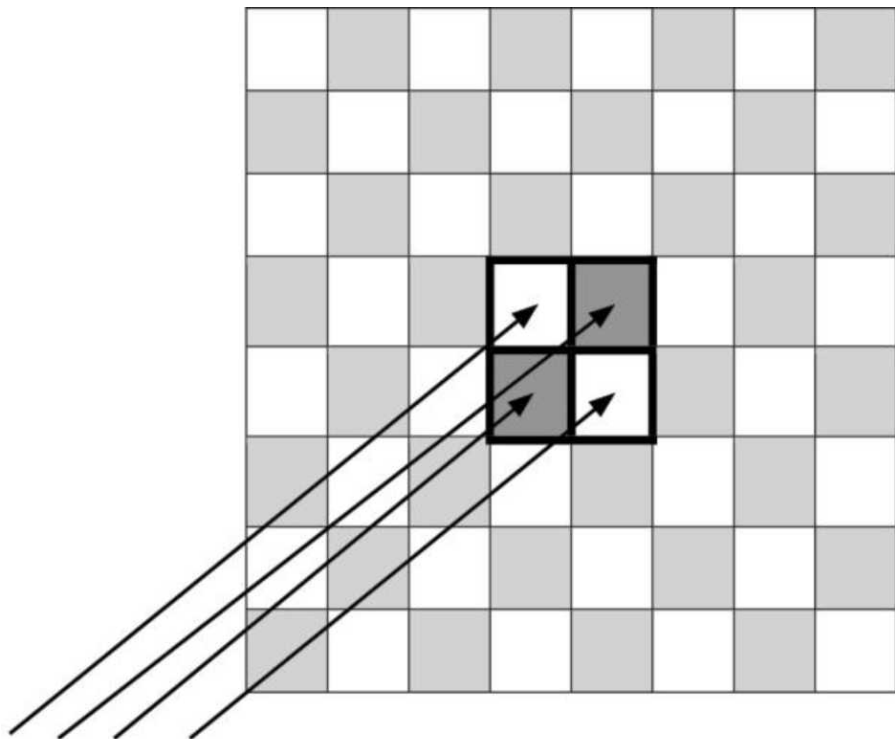
Диагональ

- Диагоналей на шахматной доске - 26; их гораздо больше, чем горизонталей и вертикалей. Причем диагонали бывают разной длины: и из двух полей, и из трех, и из четырех, и из пяти, и из шести, и из семи. Каждой из таких диагоналей на доске по четыре (по две белых и по две черных). А вот самых длинных - БОЛЬШИХ диагоналей из восьми полей - всего две: БОЛЬШАЯ ЧЕРНАЯ ДИАГОНАЛЬ (по ней мы проехали) и БОЛЬШАЯ БЕЛАЯ ДИАГОНАЛЬ. Ясно?



26 Диагоналей

- Конечно, - подтвердил Сережа.
- И еще на шахматной доске легко найти ЦЕНТР. Центр - это четыре поля посередине шахматной доски.
- Эх, была бы у меня своя шахматная доска, - вздохнул Сергей.
- На, держи, - улыбнулся Светлан и протянул ему крохотную шахматную доску. - Карманные шахматы тебе пригодятся. Смотри, не потеряй.
- Почему это: «Смотри, не Потеряй?» Надо было сказать: «Смотри, это Потеряй!» - раздался за спинами друзей чей -то обиженный голос.



Центр

Сереза и Светлан обернулись и увидели невысокого курносого мальчика, одетого в полосатый костюм.

- Да это же Потеряй! - обрадовался Светлан.
- А кто же еще, - добродушно согласился мальчик.

Тут он как-то странно посмотрел на костюм Светлана и спросил:

- Светик, что за маскарад?
- Никакого маскарада, - почему-то покраснев, возразил Светлан. - А вот ты во что вырядился? Полосат как зебра!

- Как полосат? - удивился Потеряй, взглянул на себя и огорченно пробормотал. - А где же мой любимый костюм с лошадами?

- Знакомься, Сереза, это мой друг - Потеряй, - улыбнулся Светлан.

Потеряй хотел еще что-то спросить, но Светлан слегка приложил палец к губам и едва заметно покачал головой.

Потеряй кивнул в ответ, и Сереза с огорчением понял, что у его новых знакомых есть какие-то свои тайны. Однако не подал виду.

Услышав, что Сергей учится играть в шахматы, Потеряй

радостно воскликнул:

- Вот здорово! Светик, возьмите и меня с собой.
 - Еще скажи: «Я вам пригожусь», - улыбнулся Светлан.
 - Конечно, пригожусь, - шутливо притопнул ногой Потеряй.
- Возьмете?

- Ладно, так уж и быть.

- Спасибо, друзья! Светик, ты уже познакомила... Ой! Что я говорю? Светик, ты уже

познакомил Сережу с шахматной доской? Отлично! Ребята, а вы знаете, как возникли шахматы? Я недавно заинтересовался преданиями и легендами о шахматах и узнал много занятных историй, - важно произнес Потеряй, и носик его еще больше задрался вверх.

- И сколько же ты их узнал? - усмехнулся Светлан.
- Пока одну, зато очень интересную! - не смутился Потеряй.
- Что ж, расскажи, - еще раз усмехнулся Светлан.

Потеряй замялся, и на его лице снова появилось удивленное выражение:

- Так вот... Вот так...
- И все? - ехидно спросил Светлан.
- Да. все. забыл. Ну ничего! Эта чудесная старинная легенда

записана у меня в тетрадке, - успокоил друзей Потеряй и опустил руку в карман брюк.

«Чудак!» - подумал Сергей и улыбнулся.

Потеряй со своей забавной самоуверенностью ему понравился. Сейчас Сережа готов был на что угодно спорить, что тетрадку его новый приятель не найдет.

Так и оказалось - тетради в кармане не было.

- Потерял, - удрученно сообщил растеряша, но тут же повеселел и вспомнил: - Я ее еще и на тетрадном листике записал, сейчас покажу.

Однако и лист куда-то запропастился.

- Ладно, Потеряй. Легенда оказалась очень интересной, - протянул Светлан и покачал головой. - Ну, что ты за человек!

- О! Человек! Все. Вспомнил. Историю вспомнил. Без тетрадки расскажу. Человек - мудрец - зерно. Зерно!!! - от радости Потеряй взмахнул рукой, и в ней откуда -то возник белый лист бумаги.

Больше всех этому удивился сам растеряша - он недоуменно пожал плечами и начал читать.

Легенда о радже и мудреце



Жестокий и могущественный индийский раджа считал себя величайшим завоевателем на земле.

Но один мудрец возразил ему:

- Ты великий полководец, но без своего народа не одержал бы ни одной победы.

- Я прикажу казнить тебя, если ты не докажешь правоту своих слов, - в гневе вскричал раджа.

- Будет по-твоему, мой повелитель, - скромно ответил мудрец и к назначенному сроку принес во дворец изобретенную им новую игру.

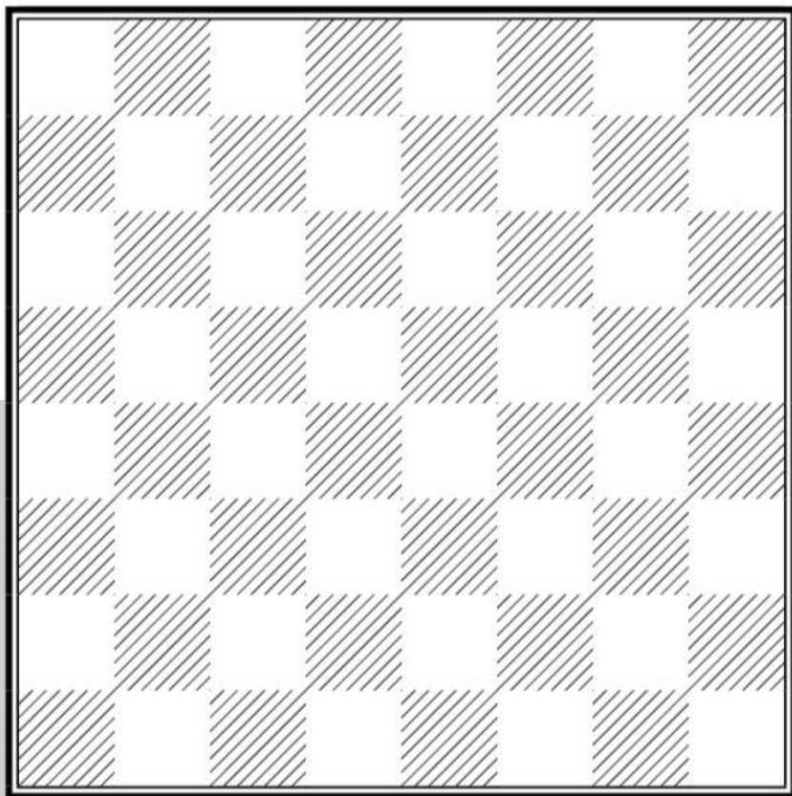
Это и были шахматы. Играя в них, каждый убеждался сам: один полководец без помощи своего войска победить в шахматной партии не может. Восхищенный остроумием мудреца и занимательностью игры, раджа произнес:

- За шахматы я достойно вознагражу тебя. Можешь просить любую награду.

- Велика твоя доброта, повелитель. Дай мне срок до завтра, и я сообщу мое желание, - сказал мудрец.

А на следующий день все были поражены скромностью его просьбы:

- О повелитель, шахматная доска состоит из 64 клеток. За первую клетку я прошу у тебя одно пшеничное зерно.



- Одно зерно? - перебил мудреца несказанно удивившийся раджа.

- Да, повелитель. За вторую клетку я хотел бы получить два зерна, за третью - четыре, за четвертую - восемь...

- Довольно! - с раздражением прервал мудреца раджа. - Я понял тебя: за каждую последующую клетку ты просишь вдвое больше зерен, чем за предыдущую. Мое слово твердо - ты получишь сполна за все 64 клетки. Но эта просьба недостойна моей щедрости. Прося такую ничтожную награду, ты напрасно пренебрегаешь моей милостью. Я сказочно богат и мог бы отблагодарить тебя иначе. Что ж, ступай, а слуги принесут тебе твой мешок с пшеницей.

Мудрец загадочно улыбнулся и покинул дворец.

Через некоторое время раджа вспомнил об изобретателе шахмат, поинтересовался у слуг, получил ли мудрец свою жалкую награду, и, к удивлению, услышал:

- Повелитель, твое приказание выполняется.

Раджа разгневался, ибо привык, чтобы его распоряжения выполнялись сразу же.

Через некоторое время он вновь вызвал слуг. И услышав опять: «Приказание выполняется», был разгневан и ошеломлен одновременно.

- Почему же медлят с этим мелким делом? - грозно воскликнул он, и слуги привели к нему придворного математика.

- Не сердись на своих верных слуг, они добросовестно выполняют твое повеление, однако число зерен оказалось столь велико... - пролепетал тот, но раджа надменно перебил его:

- Как бы велико оно ни было, награда обещана и должна быть выдана.

- Но это невозможно! Во всех твоих амбарах не найдется числа зерен, которое обещано мудрецу, - ответил математик. - Не найдется столько зерен и на всей земле.

- Назови же мне это огромное число! - приказал изумленный раджа.

- Восемнадцать квинтильонов четыреста сорок шесть квадрильонов семьсот сорок четыре триллиона семьдесят три миллиарда семьсот девять миллионов пятьсот пятьдесят одна тысяча шестьсот пятнадцать - 18 446 744 073 709 551 615, - был ответ.

- Довольно! - вскричал раджа. - Немедленно приведите мудреца! Тот, кто посмел насмеяться надо мной, достоин смерти.

А когда мудрец предстал перед раджей, властелин медленно произнес:

- Я обещал, что ты получишь сполна, и мое слово свято. Ты получишь по своему уму - тебе отрубят голову!

С этими словами раджа пристально посмотрел на изобретателя шахмат, но мудрец достойно выдержал тяжелый взгляд властелина.

И тогда, поморщившись, раджа добавил:

- Меня считают жестоким, но это не так. В благодарность за шахматы я дарю тебе. жизнь.

Мудрец так и остался бедняком. Много времени прошло с тех пор. И кто вспоминает сегодня о злом радже? А изобретателю шахмат и по сей день благодарны миллионы людей.

* * *

Потеряй спрятал листок и вопросительно посмотрел на товарищей.

- Раджа был глупым человеком. Будь он находчивей, поручил бы мудрецу самому - зерно за зерном - отсчитывать свою награду, - сказал Светлан.

- А я думаю, изобретатель шахмат и в этом случае нашел бы способ перехитрить раджу, - не согласился Сережа.

- Да, шахматы и их история окутаны множеством тайн и загадок, - задумчиво продолжал Светлан. - Ученые считают, что шахматы изобретены не одним человеком, а целым народом в Индии в шестом веке нашей эры. Назывались древние шахматы «чатуранга». В игре принимали участие четыре человека. Чатуранга изображала состав и строй древнеиндийского войска, в которое входили боевые колесницы, слоны, всадники и пехотинцы. Ходы фигур определялись бросками игровой кости. Цель чатуранги заключалась в уничтожении фигур противника. Сейчас в шахматы играют по - другому. Не будем больше задерживаться - едем в столицу!

Чудесный самокат, к удивлению Сережи, прямо на глазах немного удлинился, друзья переехали через перекресток и помчались дальше.

Мастерская 1



Ты получил первое представление о шахматной доске. Попробуй ответить на

следующие вопросы, связанные с доской:

1. С какими шахматными полями ты познакомился в этой главе?
2. Что такое белое поле?
3. Что такое черное поле?
4. Что больше: шахматное поле или шахматная доска?
5. Сколько белых полей на доске? А черных полей?
6. Сколько всего полей на шахматной доске?
7. Бывают ли рядом в горизонтали два белых поля или два черных поля? А в вертикали?
8. Какая «дорожка» длиннее: горизонталь или вертикаль?
9. Сколько полей в каждой горизонтали и вертикали?
10. Бывают ли горизонтали или вертикали из двух, трех, четырех, пяти, шести или семи полей?
11. Бывают ли диагонали из двух, трех, четырех, пяти, шести или семи полей?
12. Бывают ли в одной диагонали поля и белого, и черного цвета?
13. Сколько полей в самой короткой диагонали? А в самой длинной?

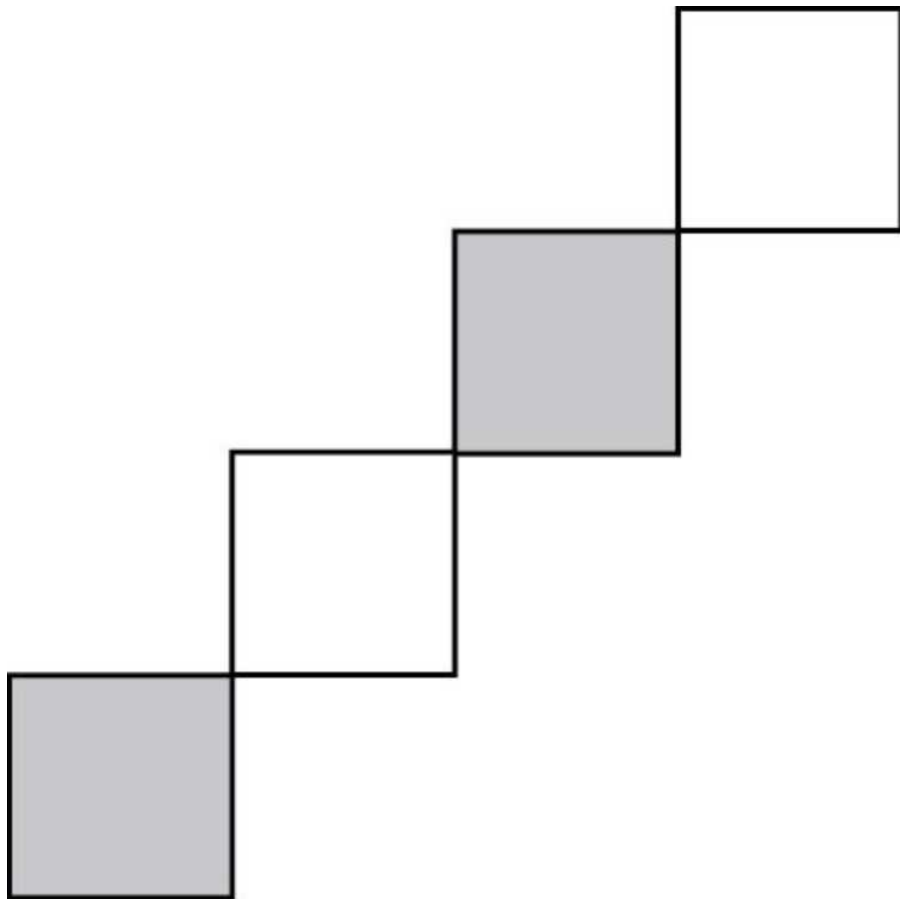
14. Как шахматисты называют самую длинную диагональ?
15. Сколько всего белых диагоналей на шахматной доске? А черных?
16. Сколько на доске больших диагоналей?
17. Сколько на доске самых коротких диагоналей?
18. Есть ли на доске диагональ из девяти полей?
19. Что такое центр в шахматах?
20. Сколько белых полей в центре? А черных?
21. Правильно ли нарисована горизонталь и почему?



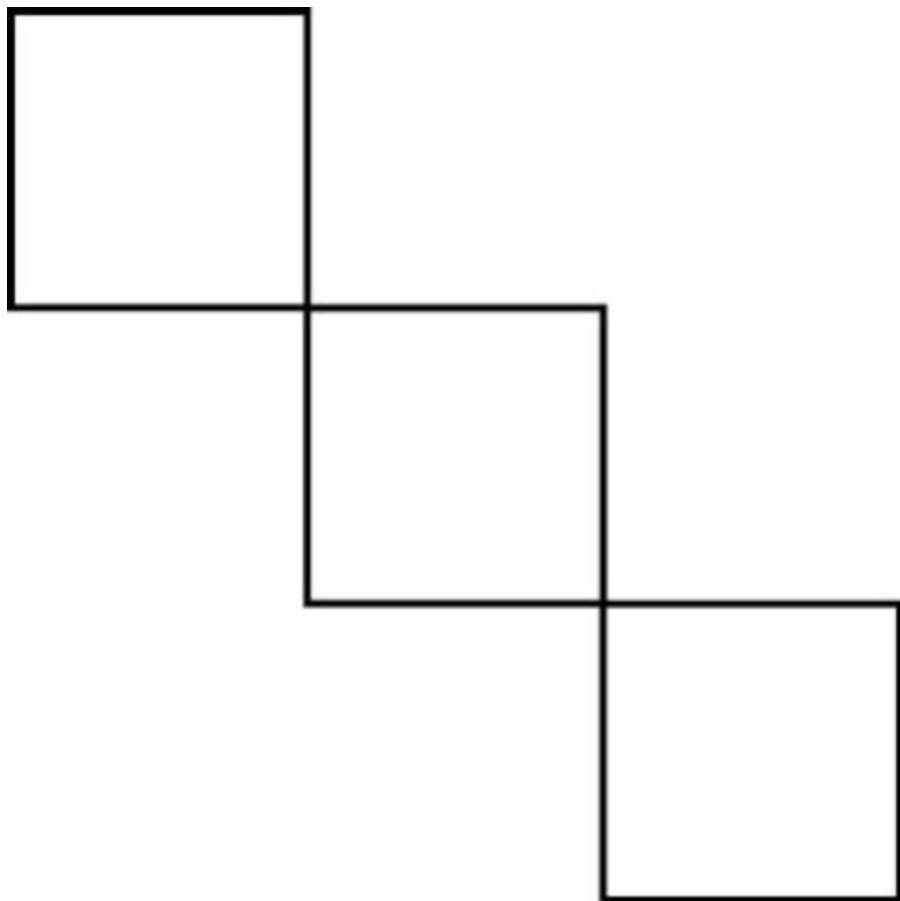
22. Верно ли изображена такая горизонталь и почему?



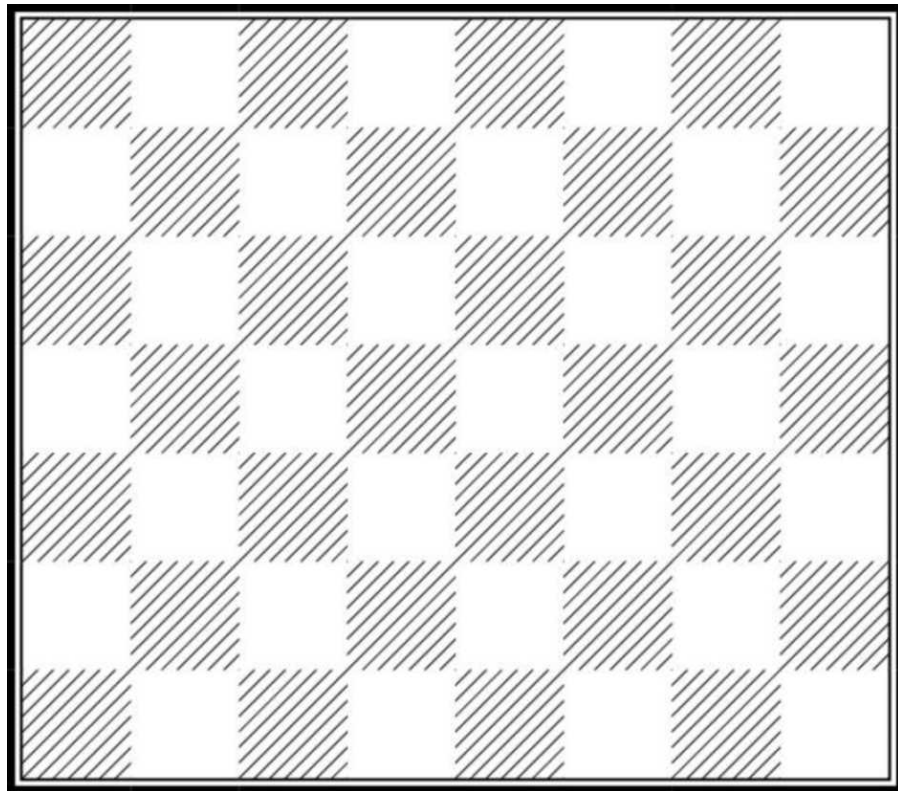
23. Правильно ли нарисована такая диагональ и почему?



24. Правильно ли нарисована диагональ из трех полей?

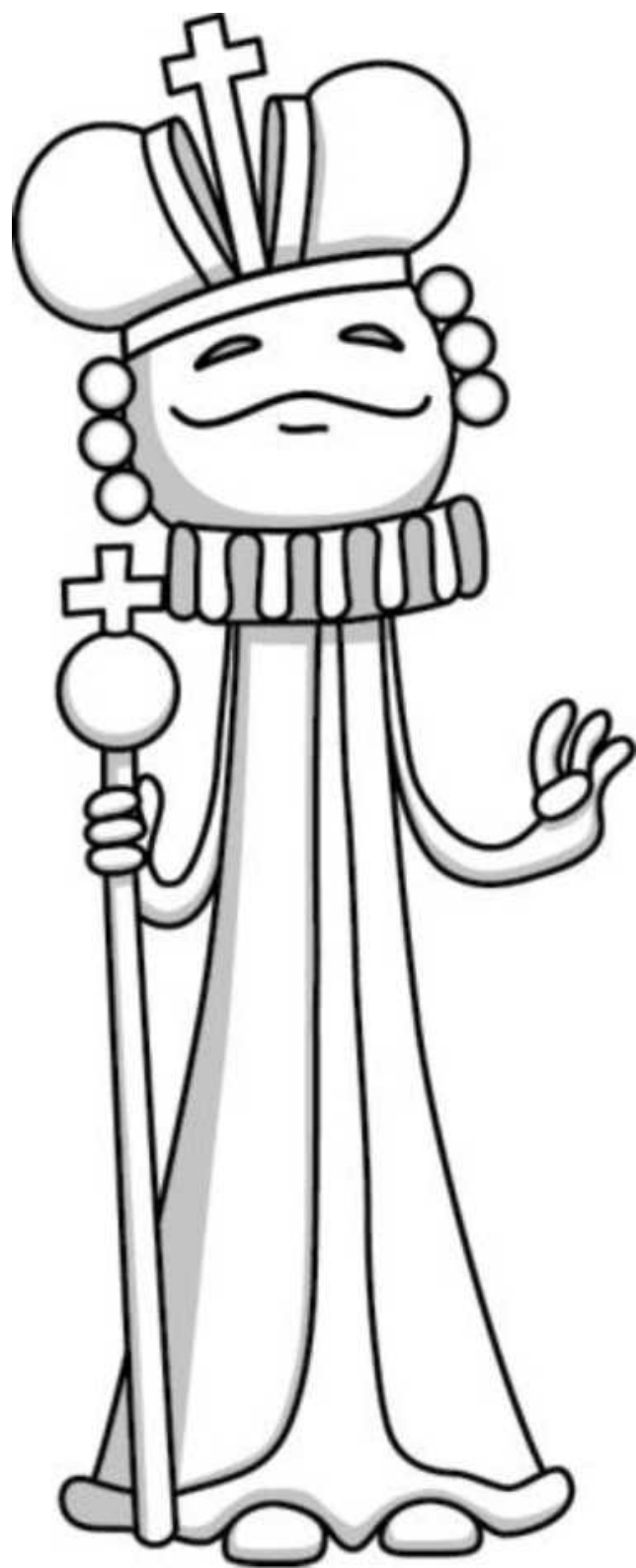


25. Правильно ли нарисована шахматная доска и почему?



Глава 3. В столице

«О той войне я начинаю речь, Которой не нужны ни лук, ни меч.» Я. Кохановский «Шахматы»



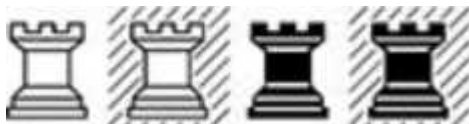


Самокат остановился около городских ворот.

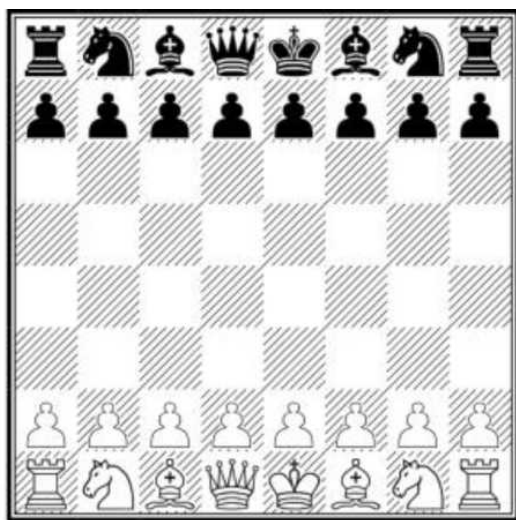
- Это Каиссия - столица нашей страны, - с гордостью проговорил Потеряй.

Слева от ворот располагалась огромная шахматная доска с фигурами, расставленными в том порядке, с которого начинается каждая шахматная партия.

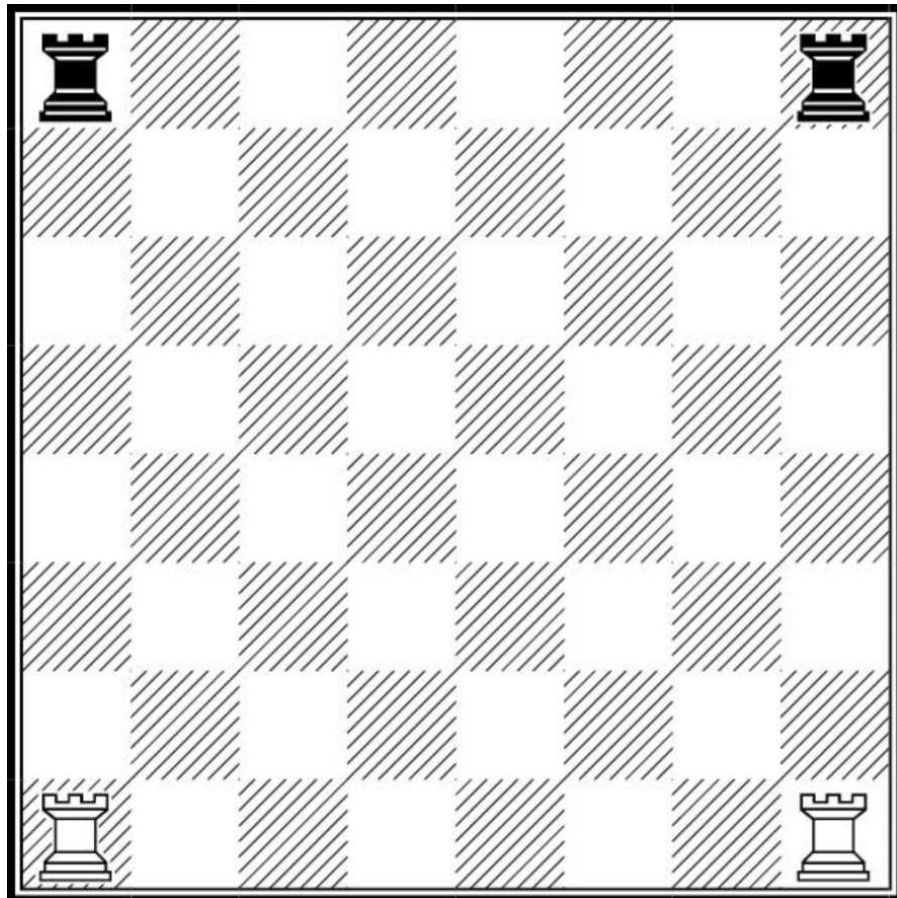
- Вот и настало время второго шахматного урока, - сказал Светлан и подошел к доске. - Как я уже говорил, один из партнеров играет светлыми фигурами, другой - темными. Армия светлых фигур - это БЕЛЫЕ. Армия темных фигур - это ЧЕРНЫЕ. Каждое шахматное войско состоит из 16 фигур. Перед игрой белые и черные фигуры выстраиваются на доске лицом друг к другу в одном и том же положении, которое называется НАЧАЛЬНЫМ ПОЛОЖЕНИЕМ или НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИЕЙ. Белые фигуры располагаются на двух горизонталях, ближайших к игроку, командующему белым войском, - на ПЕРВОЙ и ВТОРОЙ горизонталях. А черные фигуры - на двух последних, дальних от него горизонталях. Запомни, как расставляется начальное положение. В углах



шахматной доски стоят шахматные ЛАДЬИ, две белые и две черные



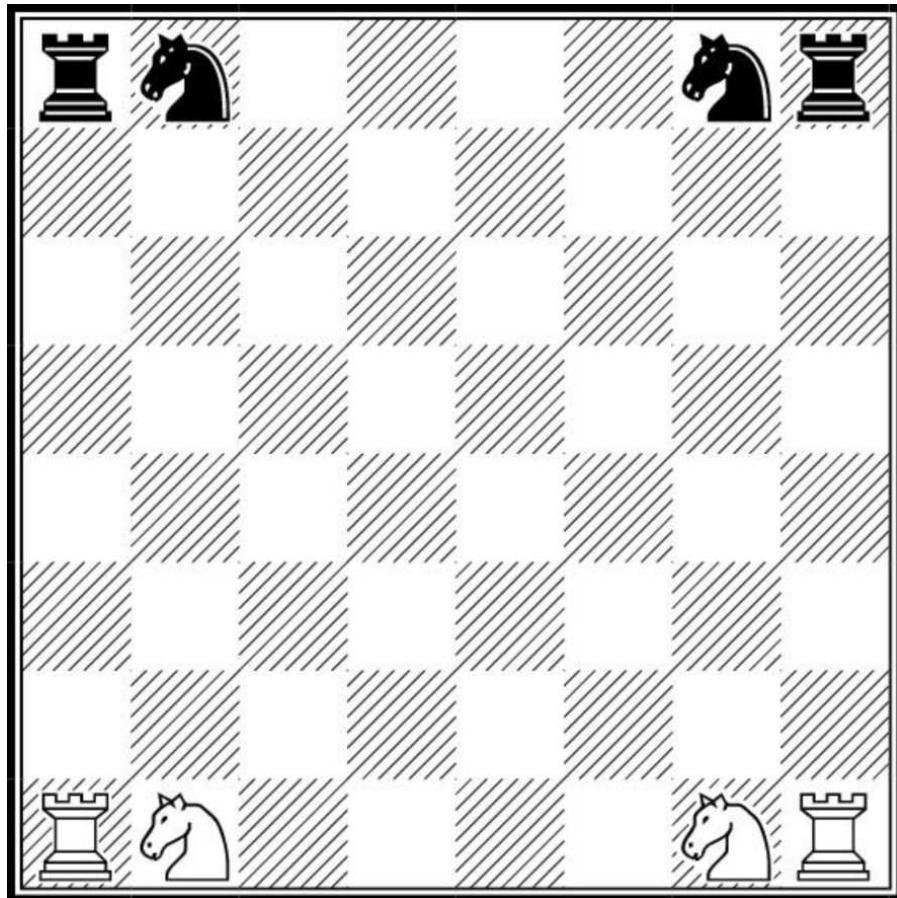
Первая горизонталь Вторая горизонталь



Рядом с ладьями на первой и последней горизонтали располагаются шахматные КОНИ.

Их тоже по два у каждого партнера

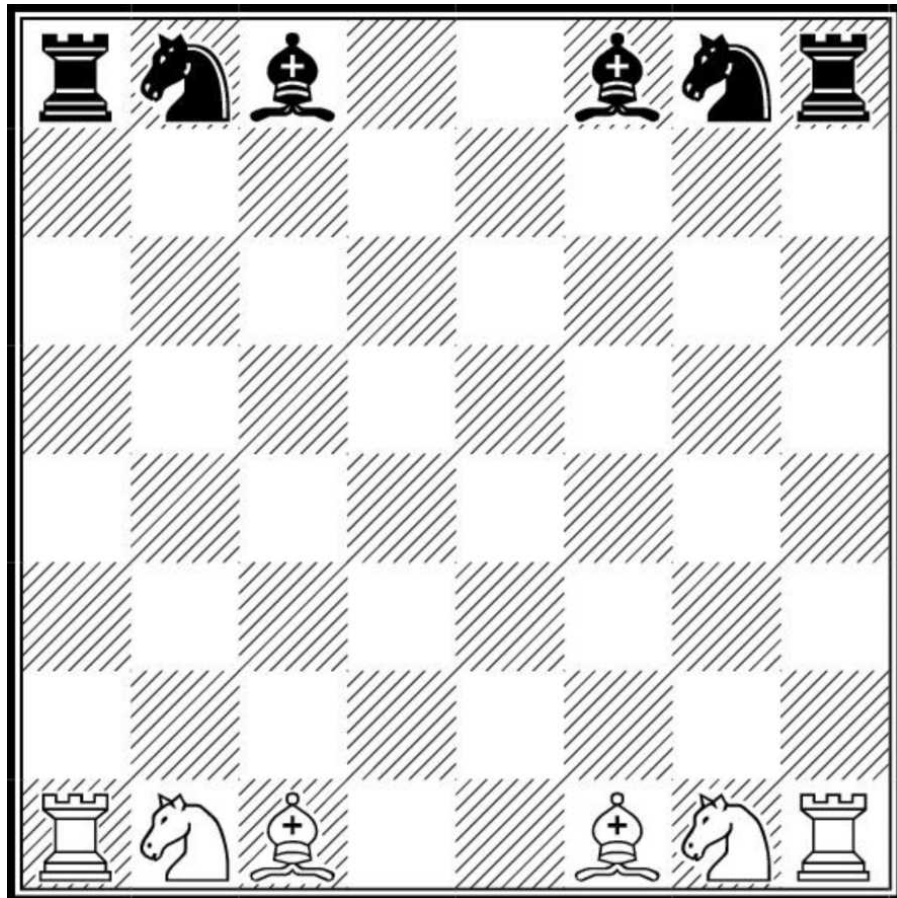




За конями стоят шахматные СЛОНЫ, и их по два у каждого из



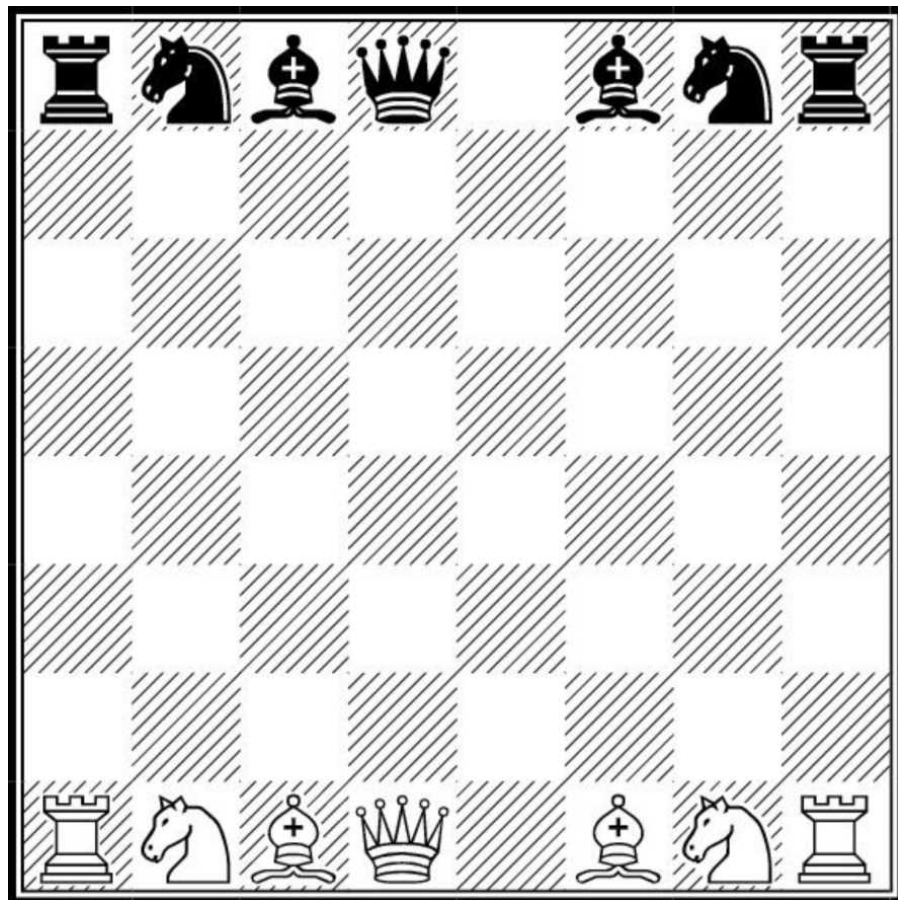
игроков



На двух оставшихся клетках первой и последней горизонтали - места высочайших особ: ФЕРЗЯ и КОРОЛЯ. Чтобы не путать, на какое из этих полей ставить ферзя, а на какое короля, есть правило: «Ферзь любит свой цвет». Поэтому белый ферзь стоит на поле



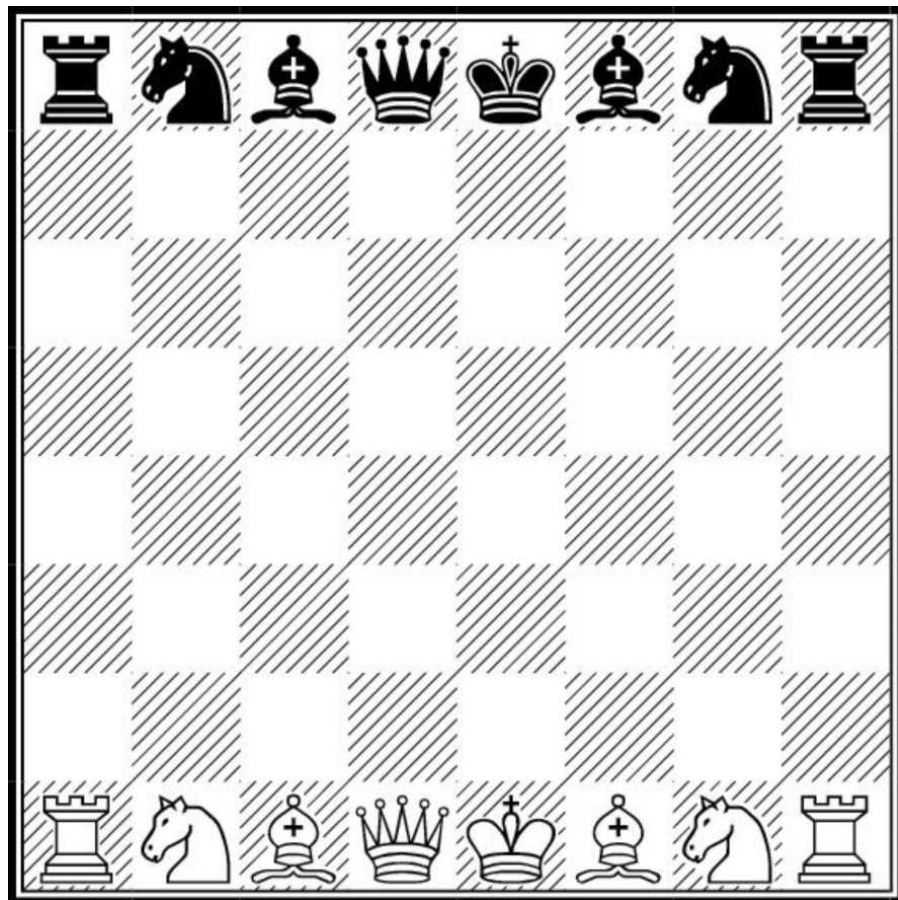
светлого цвета, а черный ферзь - на темном поле



Короли же, наоборот, находятся на клетках

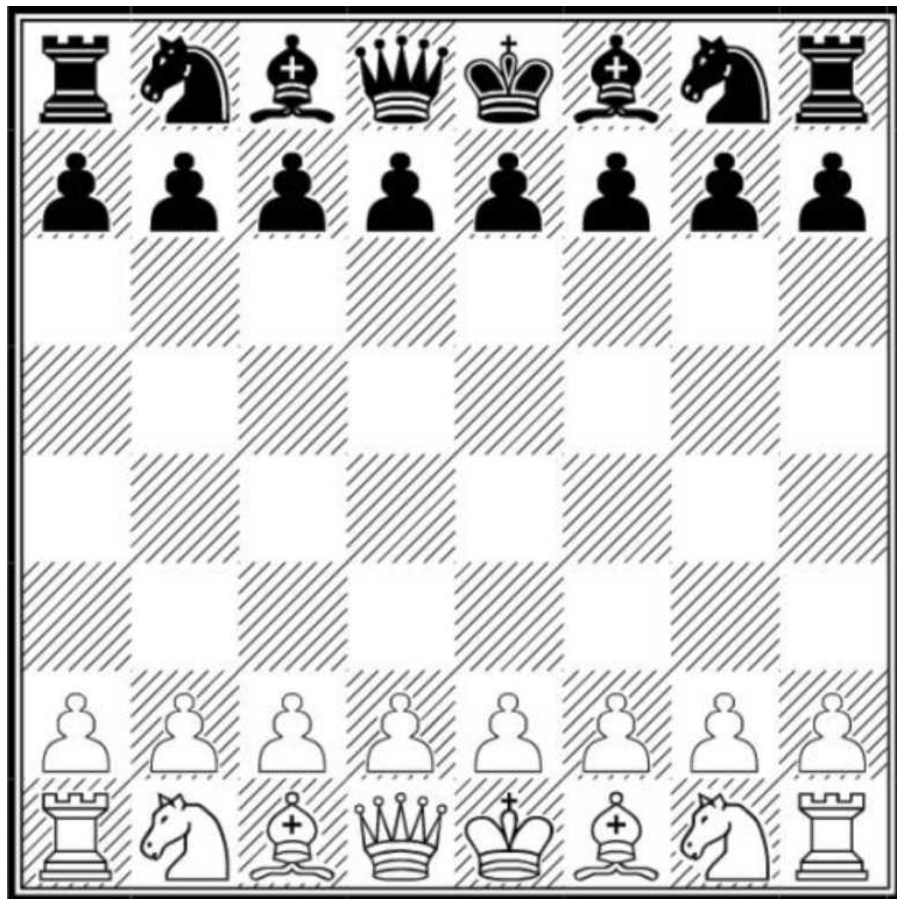


противоположного цвета



На второй и предпоследней горизонтали расположены ПЕШКИ. Их у каждого противника по восемь.





Начальное положение

Иногда, по старинке, ферзя называют королевой, ладью - турой, а слона - офицером; это неправильно. И вот еще что: строго говоря, фигурами называют коней, слонов, ладей, ферзей и королей, а пешки - нет. Но в начале обучения часто и пешки считают фигурами, поэтому и я буду называть пешку фигурой... Каждое перемещение шахматной фигуры на доске называется ХОДОМ. Шахматную партию всегда начинает противник, играющий белыми. Затем ходы делаются по очереди, причем за один ход можно передвинуть только одну фигуру (кроме особого случая, о нем я расскажу позже). Цель шахматной игры - пленить неприятельского короля или, как говорят шахматисты, дать МАТ королю. Кто объявит МАТ, тот и выиграет партию.

- А как ходят шахматные фигуры? - спросил Сережа.
- Каждая из них перемещается по шахматной доске по-своему. А как именно, ты узнаешь в столице.

«Опять тайна», - с огорчением подумал Сергей и вздохнул.

- Ну, не обижайся, - улыбнулся Светлан. - Если я объясню все сразу, ты не запомнишь. Сначала хорошо усвой то, о чем я

говорил. Скоро это нам пригодится.

Сережа еще раз посмотрел на начальное положение, а Потеряй постучал в ворота. Тотчас перед ребятами предстали два стражника в блестящих доспехах:

- Кто вы, дерзнувшие нарушить покой нашей славной столицы?

- Мы с Потеряем - жители Шахматной страны, а наш друг Сережа хочет побольше узнать о шахматах, - ответил Светлан.

Сергей признательно взглянул на друга: «Молодец Светлан, не выдал, что я не умею играть в шахматы».

Стражники присмотрелись к Потеряю и захохотали:

- Ну, ты-то проходи. Тебя все знают. Такой растеряша - музейная редкость среди шахматистов. А вас, ребята, мы испытаем. Ответь нам, мальчик со светлыми волосами: почему наш город назван Каиссией?

- В честь богини шахмат Каиссы, - мгновенно ответил Светлан.

- Верно, - кивнули стражники.

- Что? Богиня? Я и не знал, - восторгнулся Потеряй. - Опять легенда? Миф? Предание? Расскажите мне о Каиссе, я должен записать!

Стражники засмеялись:

- Ну, конечно. Всей стране известно, что Потеряй решил собирать легенды в свои дырявые карманы. А карандаша и бумаги у тебя, небось, нет?

- Потерял, - признался растеряша.

Один из стражников протянул мальчику тетрадь и карандаш, а другой задумчиво проговорил:

- Да, к сожалению, не все еще знакомы с прекрасной поэмой о шахматах, написанной большим любителем шахмат, видным английским ученым Уильямом Джонсом. О, Джонс - необыкновенный человек! Уже в четыре года он бегло читал, а о его памяти ходили легенды...

- Легенды, - мечтательно повторил Потеряй.

- Да, легенды. Он наизусть знал почти все произведения Шекспира, изучил около 30 иностранных языков. В поэме «Каисса» Джонс красочно описал шахматную игру на Олимпе и рассказал один из мифов о создании шахмат.

- Миф, миф, миф, - шептал Потеряй, рисуя в тетради какие-то каракули.

- Я познакомлю вас с этим мифом, - возвышенно произнес стражник, - однако мой рассказ будет очень несовершенен. Поэзию прозой не передашь, так что заранее прошу простить меня.

Миф о Каиссе



Беззаботно жила свободолюбивая красавица-нимфа по имени Каисса - покровительница лесов, пока не увидел ее однажды бог войны Марс. С первого взгляда полюбил он Каиссу и признался ей в своих чувствах. Но лишь нахмурилась красавица - не смог Марс завоевать ее сердце. И бог войны потерял покой: одиноко бродил он по лесам, грустил у горного ручья. Одна из нимф пожалела Марса и посоветовала ему придумать игру, которая могла бы понравиться Каиссе. «Бесценен твой совет, - приободрился Марс. - Но как придумать такую игру?» «Обратись к богу спорта Эфрону. Он поможет», - ответила нимфа.

«И спорт помог. Из тверди смастерил Небесной доску, клетки начертил.

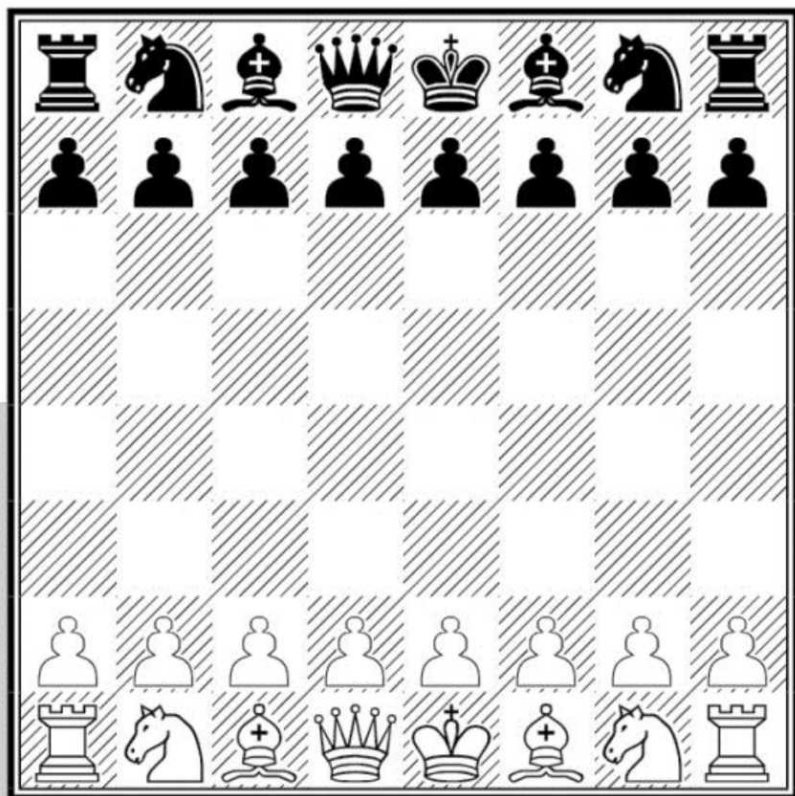
Из матерьяла разного солдат Он изготовил: сам им черт не брат.

Законы для сраженья предписал.

Каиссой под конец игру назвал.

И Альбиона сын ей тоже рад,

Лишь окрестив иначе: Шах и Мат»^ш



Несказанно обрадовался Марс и поспешил к Каиссе, чтобы преподнести шахматы ей в дар.

«Показывает доску и бойцов.

Ей нравятся ряды недвижных войск.

Она стремится правила постичь,

Забавы, чтоб победы в ней достичь,

С открытым сердцем полюбив игру И думая, что Марс не так уж худ.

„Кто ум смутил мой? Видела врага В прекрасном боге. Слишком я строга!”¹²¹

Так с помощью шахмат Марс завоевал сердце красавицы.

Этим словами стражник закончил свой рассказ.

- Потрясающе! Просто потрясающе! - восхищался Потеряй.

- Тут больше говорится не о шахматах, а о любви, - огорчился Сережа.

- Ну и что? Мне понравилось... - задумчиво возразил Светлан.

- А кто такие нимфы? - спросил Потеряй.

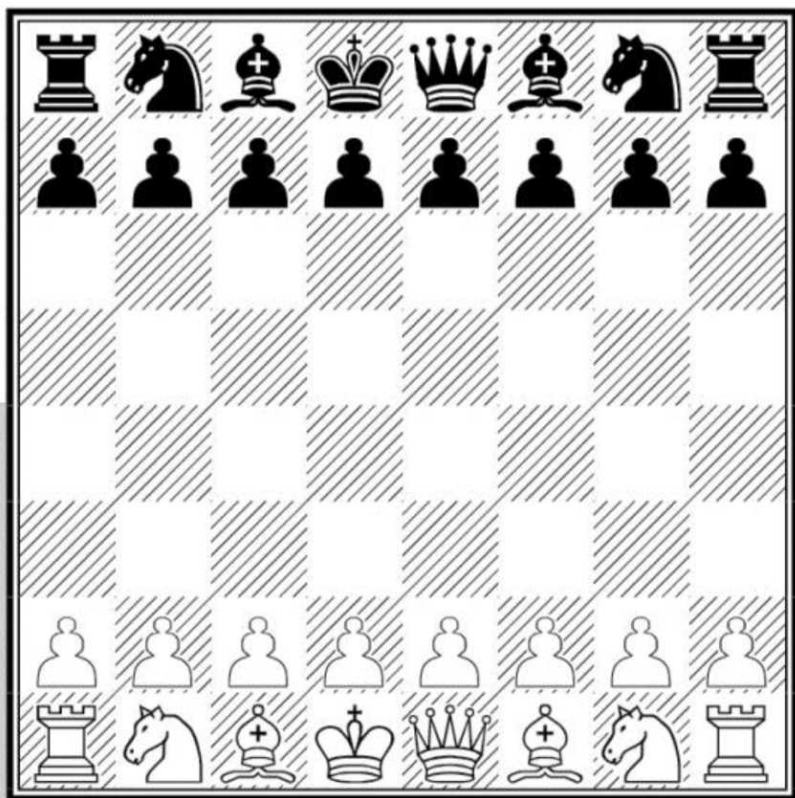
Стражник принял таинственный вид и сказал:

- Нимфами в старинных преданиях назывались многочисленные божества, олицетворяющие силы и явления природы. К примеру: наяды - нимфы вод, дриады - нимфы лесов. Каисса была дриадой, а мудрый совет Марсу дала наяда... А теперь Сереже - за то, что ему миф о Каиссе не понравился, - я задам не одну, а две задачи, и пусть только попробует не ответить верно!

- В стихах мне понравилось, - пробормотал Сергей, но стражники его и слушать не стали:

- Однажды в нашем городе появились два мальчика, которые всех уверяли, что они сильнейшие шахматисты Цуга. Есть такой городишко в нашей стране. Но помериться силами с лучшими игроками Каиссии пришельцы отказались, заявив, что наверняка победят, а огорчать гостеприимных жителей столицы им не хочется. Тогда гостям предложили сыграть между собой. Пришельцы нехотя взяли шахматную доску, расставили начальное положение, и только играющий белыми собрался сделать первый ход, как вдруг все шахматисты, пришедшие посмотреть на любопытное зрелище, громко расхохотались.

Тут второй стражник принес шахматы и расставил позицию, с которой хотели начать игру юные цужане.



Спрашивается: почему засмеялись каиссияне?

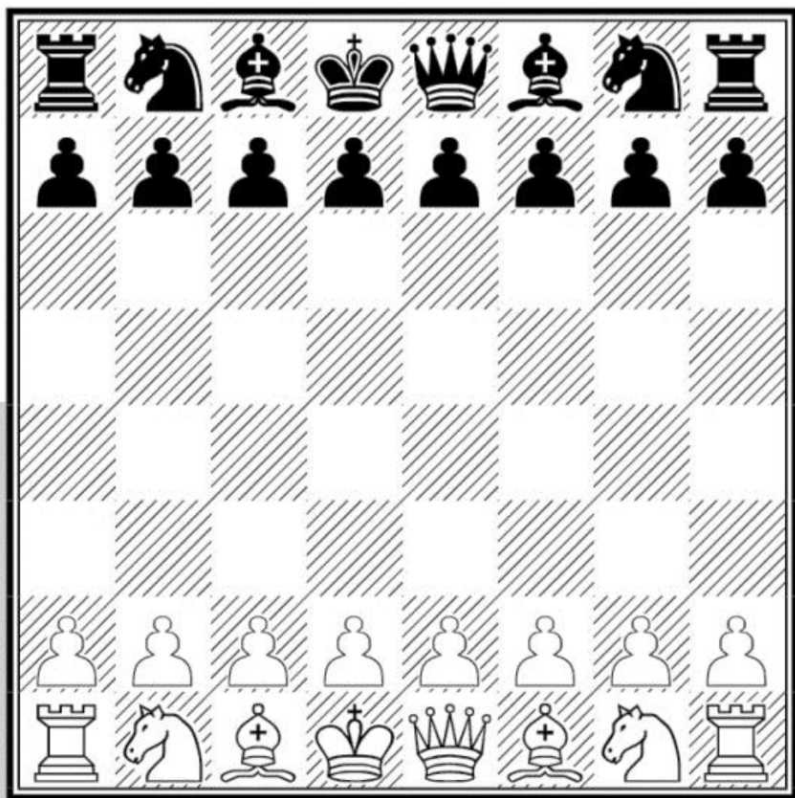
Сереза посмотрел на шахматную доску. Вроде бы все фигуры там стояли правильно. Но почему же тогда засмеялись жители столицы? Сереза вгляделся в расположение фигур повнимательнее:

- Э-э, никакие они не сильные игроки, раз перепутали места ферзя и короля. Ведь ферзь любит свой цвет!

- Верно, - подобрел стражник-рассказчик. - Слушай дальше. Как только раздался громкий смех, мальчики поняли, что ошиблись. «Бежим, Фил», - шепнул один из них другому...

- Фил? - удивился Сергей.

- Не перебивай, слушай дальше. «Не робей, Пил, выкрутимся», - шепнул своему приятелю ил. Затем, звонко расхохотавшись, он сбросил доску с шахматными фигурами со стола и самоуверенно заявил: «Это мы вас проверяли, знаете ли вы, что королева стоит на квадратике своего цвета». Услышав слово «королева», каиссияне переглянулись и предложили Филу и Пилу снова начать игру. Те подняли шахматную доску и вновь расставили фигуры. Вот так.



Рука Фила потянулась сделать первый ход, как вдруг новый раскат хохота потряс столицу. Смеялись все: и малыши, и седые гроссмейстеры... А ну-ка, Сережа, объясни, - почему?

Сначала Сергей обратил внимание на то, что белый ферзь стоит на белом поле, а черный

- на черном. По углам, как положено, были ладьи, затем кони, слоны. Второй и предпоследний ряд занимали пешки. В чем же загвоздка? А-а, ясно!

- Фил и Пил неправильно положили шахматную доску. Крайнее правое поле первой горизонтали должно быть белым.

- Верно! - подтвердил стражник-рассказчик. - Фил и Пил поняли, что они изобличены, и чуть не сгорели со стыда.

- Жаль, что не сгорели, - пробурчал Сергей и потрогал шишку на лбу.

- Ну, мы в Каиссии незлопамятны, - заметил стражник. - Фила и Пила пропустили и позволили погостить в столице, чтобы научиться шахматной мудрости.

- А где они сейчас? - спросил Сергей.

- Этого мы не знаем. Наверное, вернулись в Цуг. Что ж, друзья, вы достойно выдержали испытание. Милости просим в столицу.

И под мелодичную музыку ребята вошли в столицу. Здания и улицы Каиссии оказались сказочно красивыми, и замороженный Сережа смотрел во все глаза. Большая часть домов была построена в виде башен, напоминающих громадные лады. Здания поменьше походили на скромные пешки. Ближе к центру, подобно величественным ферзям и королям, высились над столицей башни чудесных замков.

По городу жители столицы передвигались на велосипедах и трамвайчиках, головная часть которых походила на шахматных коней. Сами каиссияне располагали к себе добродушием и приветливостью: лица их светились улыбками, в глазах у каждого горели озорные огоньки.

У всех на одежде - платьях, рубашках, свитерах - были вышиты шахматные доски и фигуры. Крохотные фигурки размещались на носках ботинок и туфель. Майки были украшены шахматными диаграммами и портретами знаменитых шахматистов.

День подходил к концу, пора было подумать о ночлеге. Друзья проехали около забавного фонтана, выполненного в виде слона, и остановились у гостиницы «Упрямая ладья». У парадного входа Сережа увидел огромную хрустальную башню-ладью.

«Наверняка здесь Светлан будет учить меня ходам лады и слона», - догадался Сергей.

Двери гостиницы приветливо распахнулись, мальчики прошли в вестибюль и оказались около светового панно.

- Прекрасно, номер 14 свободен, а там как раз три места, - обрадовался Потеряй.

- Любопытно, - в «Упрямой ладье» нам достается именно четырнадцатый номер, - почему-то удивился Светлан.

Сережа ничего любопытного тут не видел, но расспрашивать не стал, предчувствуя, что Светлан в очередной раз таинственно скажет: «Завтра, завтра».

- А куда самокат поставим? - спросил Сергей.

Светлан поднял самокат и несколько раз сложил его пополам. В собранном виде тот занимал совсем мало места.

В номере оказалось уютно. На кроватях - клетчатые покрывала, на тумбочках-башенках

- по комплекту шахмат.

- Ужинаем, умываемся - и спать, - скомандовал Светлан.

Когда Сережа расположился на мягкой, чуть поскрипывающей кровати, у него перед глазами, как в калейдоскопе, промелькнул

весь этот волшебный день. Засыпая, он шептал -«четырнадцать».
Мастерская 2

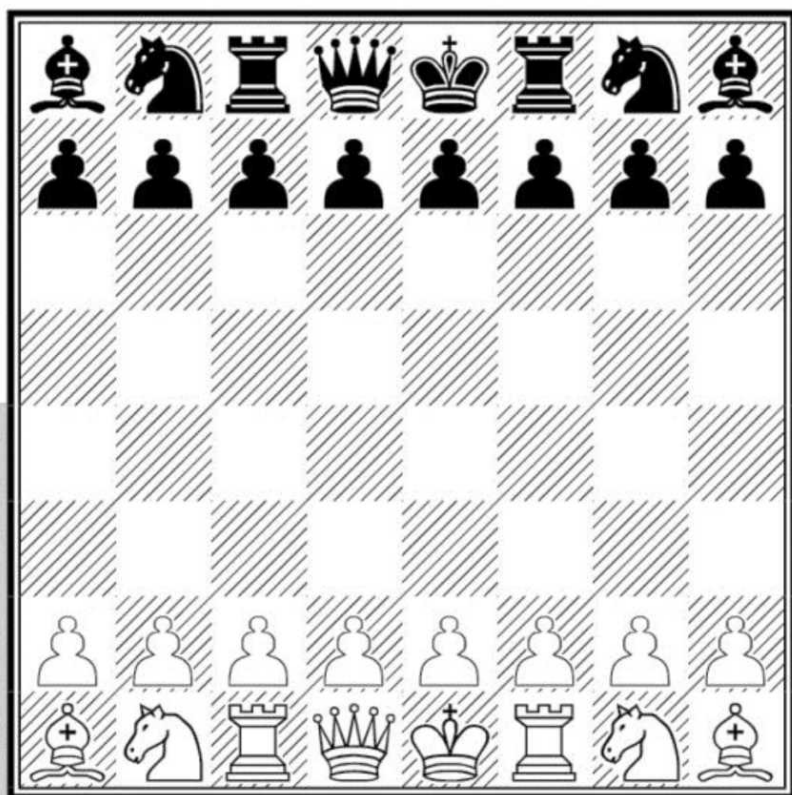


Ты познакомился с шахматными фигурами и узнал, что такое начальное положение. Теперь настало время ответить на ряд вопросов. Знание правильных ответов поможет тебе в дальнейшем при обучении шахматной игре.

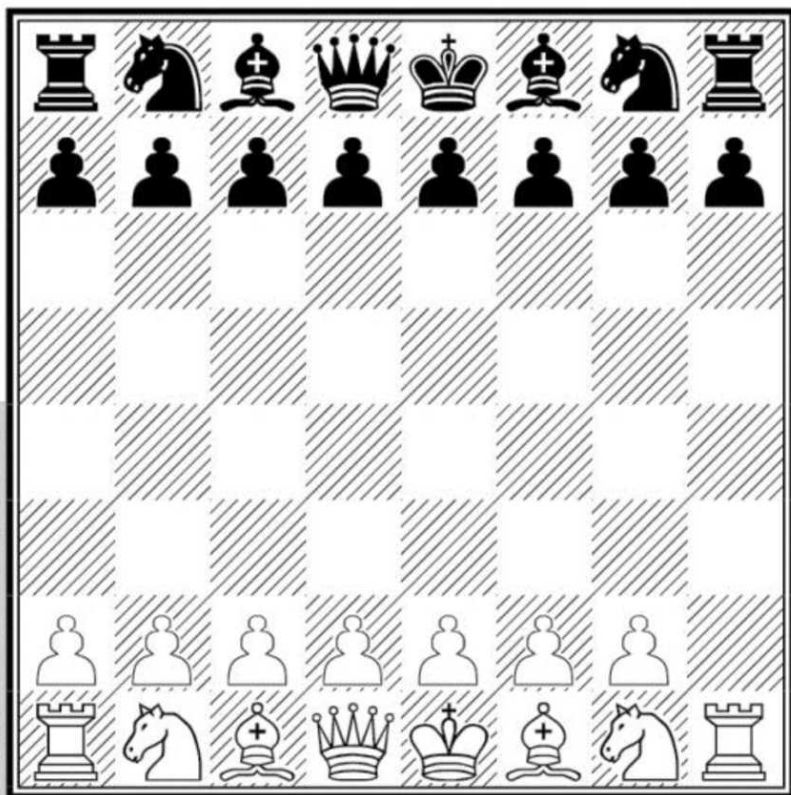
Итак, расставь на доске начальную позицию и ответь:

1. Кто такие белые?
2. Кто такие черные?
3. Какая фигура похожа на башню?
4. Какая фигура выше всех?
5. Какая фигура самая маленькая?
6. Сколько разных фигур в шахматах? Перечисли их, начиная с самой низкой.
7. В названии какой фигуры наибольшее количество букв?
8. Каких фигур на доске больше всего?
9. Каких фигур на доске меньше всего?
10. Сколько всего на доске пешек?
11. Сколько всего фигур на шахматной доске?
12. Чего на доске больше: полей или фигур?
13. Во сколько раз общее число фигур превышает количество пешек?
14. Какие фигуры стоят в углу?
15. Какие фигуры расположены на второй горизонтали?
16. Какие фигуры стоят на соседних полях с ферзями?
17. Какая белая шахматная фигура в начальном положении стоит не на белом поле? А какая черная фигура расположена не на черном поле?
18. Сколько фигур в начальном положении стоит на первой горизонтали? А на второй горизонтали?
19. На каждой ли горизонтали стоят фигуры?
20. На скольких горизонталях нет шахматных фигур?
21. На скольких горизонталях стоят пешки? Ладьи? Коня? Слоны? Ферзи? Короли?
22. На скольких горизонталях стоят белые пешки? Ладьи? Коня? Слоны? Ферзь? Король?
23. Сколько фигур расположено на каждой вертикали?

24. На каждой ли вертикальной линии располагаются шахматные фигуры?
25. На каждой ли вертикали расположены пешки?
26. Есть ли такая вертикаль, на которой стоит только одна пешка?
27. Сколько разных фигур стоит на одной вертикали?
28. На скольких вертикалях стоят ладьи? Кони? Слоны?
29. На скольких вертикалях стоят ферзи? Короли?
30. Есть ли диагональ, на которой стоит только одна фигура?
31. На каких диагоналях расположено наибольшее количество фигур?
32. Есть ли диагонали, на которых стоят две, три фигуры?
33. Есть ли диагонали, на которых стоят только белые фигуры? Только черные? И белые, и черные? А диагонали, на которых белых фигур в два раза больше, чем черных, и наоборот?
34. На скольких диагоналях стоит белый ферзь? Белый король? Черный ферзь? Черный король?
35. На скольких диагоналях стоит белая ладья, расположенная в левом углу? А вторая белая ладья? А каждая из черных ладей?
36. На скольких диагоналях стоит каждый из белых коней? Каждый из белых слонов?
37. На какой из шахматных «дорожек» стоит больше фигур: на горизонтали, на вертикали или на диагонали?
38. Стоят ли в начальном положении шахматные фигуры в центре?
39. Правильно ли показано начальное положение на следующей диаграмме?



40. Правильно ли изображена начальная позиция на такой диаграмме?



Глава 4. Гостиница «Упрямая ладья»

«Видимо, ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет - прыг да скок,
Не шагнет наискосок.»

И. Весела, И. Веселы «Шахматный букварь»



Утренний луч скользнул по лицу Сергея, и он проснулся. Куда он попал? Лишь увидев сладко посапывающих Светлана и Потеряя, Сережа все вспомнил и радостно прошептал:

- Так это не сон...

Пока друзья спали, он решил поразмышлять над вчерашними событиями. Вопросов накопилось много, и главными из них были такие: видел ли он второго Светлана на самом деле, или ему показалось? Кто исцарапал Светлана? Почему Потеряя удивил вид Светлана? Какая тайна связывает Светлана и Потеряя, и почему Светлан не хочет, чтобы Сережа узнал их тайну? Отчего это Потеряю и Светлану нравятся легенды про любовь? Ну, Потеряю -то ладно: ему любое предание в радость. А Светлан? И причем здесь число «четырнадцать»?

Чем дольше размышлял об этом Сергей, тем больше запутывался.

Тогда он махнул на все рукой, схватил подушку и метнул ее в Потеряя, да так сильно и точно, что тот свалился на пол. Сергей испугался: ну вот, хотел пошутить и переборщил. Теперь и у друга шишка вскочит.

Сережа подбежал к Потеряю, чтобы попросить прощения, но любитель легенд спокойно продолжал спать.

Тут послышался голос Светлана:

- Не пытайся его разбудить, все равно не получится. Однажды наш соня-медвежонок выпал из окна третьего этажа, но и это не помешало его богатырскому сну.

- Что он, на подоконнике спал, что ли? - удивился Сережа.

- С ним еще и не такое случалось, - усмехнулся Светлан. - А вот как его сейчас разбудить, я знаю.

Светлан склонился над Потеряем, что-то прошептал и...

- Что? Где легенда? Сейчас достану карандаш и запишу, - пробасил Потеряй, принялся водить руками по полу и, наконец, проснулся. - Ребята, что за шутки!

Сережа и Светлан приснули со смеху, а Потеряй неторопливо поднялся с пола и спросил:

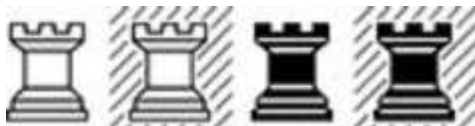
- Какая у нас на сегодня программа?

- Мы познакомимся с ходом лады. Где, как не в «Упрямой ладье», нам смогут интересно рассказать об этом, - сказал Светлан.

- А легенды будут? - деловито поинтересовался Потеряй.

- Будут-будут.

После завтрака друзья подошли к двери с надписью: «Ладейный кружок» - и, распахнув ее, оказались в светлом просторном зале.



- Как легко догадаться, здесь занимаются те шахматисты, которые предпочитают ладью всем другим фигурам. Сережа, постарайся внимательно выслушать все, о чем нам будут рассказывать. Потом проведем маленький экзамен. Вопросов не бойся, отвечать будем вместе: нам с Потеряем тоже полезно кое-что припомнить, - напутствовал друга Светлан.

А Сережа во все глаза смотрел по сторонам. Среди экспонатов было много карикатур, комиксов и просто смешных рисунков. Особенно понравилась Сереже картина «Бешеная ладья», на которой могучая черная ладья преследовала неприятельского короля. Светлану приглянулся рисунок «Белая ладья» - там вокруг добродушной, улыбочивой ладьи, словно вокруг новогодней елки, ребята водили хоровод. Потеряя очаровала картина, где два солидных шахматиста упоенно играли в любимую игру, а рядом скромно стояла красавица, держа в каждой руке по белой ладье.

- «Мат Диларам», - прочитал Потеряй. - Быть может, это Каисса? А если и нет, то без легенды здесь не обошлось.

В середине комнаты полукругом стояли шахматные столики с расставленными фигурами. За одним из них сидел староста кружка.

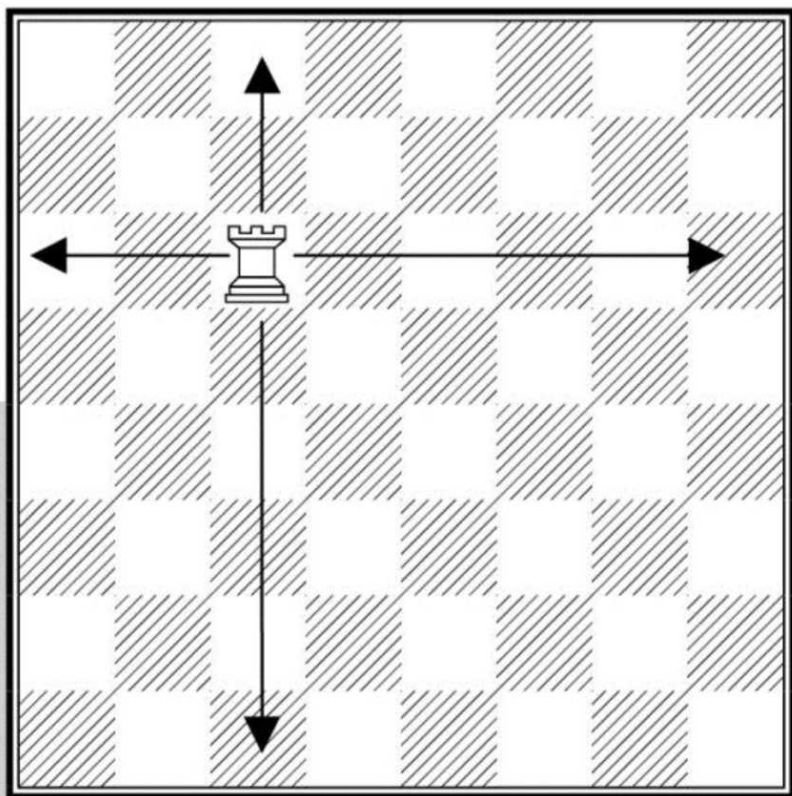
- А, Потеряй! - весело сказал староста. - Что привело сюда тебя и твоих друзей?

- Мы хотели бы познакомиться с ладьей, ее секретами и.

- ... легендами, - закончил за Потеряя староста. - Так? Ну, что же, друзья мои, пока не собрались члены нашего кружка, я охотно побеседую с вами. Усаживайтесь поудобнее и слушайте, - торжественно произнес староста и убрал с шахматной доски все фигуры, кроме белой ладьи. - Взгляните на нашу красавицу-ладью. На что она похожа?

- На сторожевую башню? - предположил Сережа.

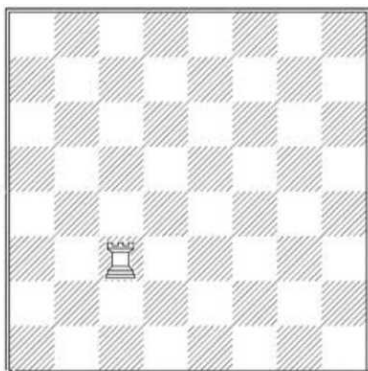
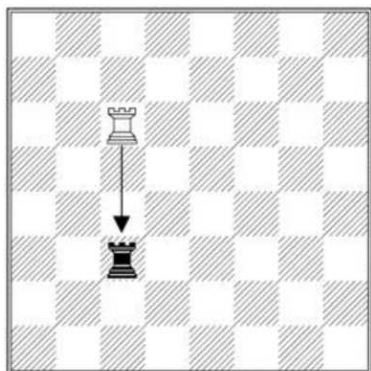
- Верно, ладья напоминает крепостную башню. Поэтому в Испании, Германии и Франции она и зовется «башней». Как вы знаете, друзья мои, каждое перемещение фигуры по доске называется ходом, партнеры делают ходы по очереди, причем за один ход можно передвинуть лишь одну фигуру. Моя любимица-ладья ходит по вертикалям и горизонталям. За один ход ладья может переместиться на любое количество полей свободной горизонтали или вертикали.



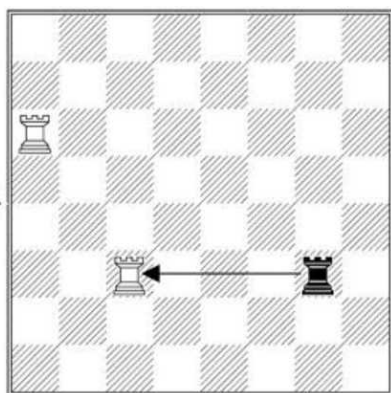
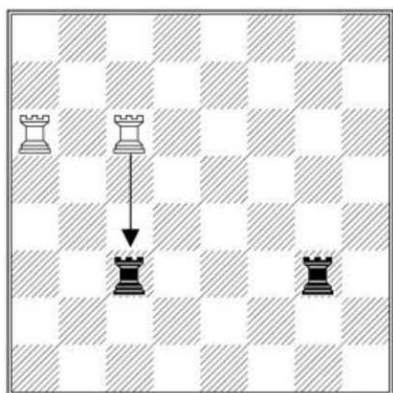
Если на пути ладьи встретятся другие фигуры, свои или неприятельские, то перепрыгивать через них она не имеет права. Но ладья может бить любую неприятельскую фигуру, которая окажется на ее дороге.

- Чем бить? - удивился Сережа.

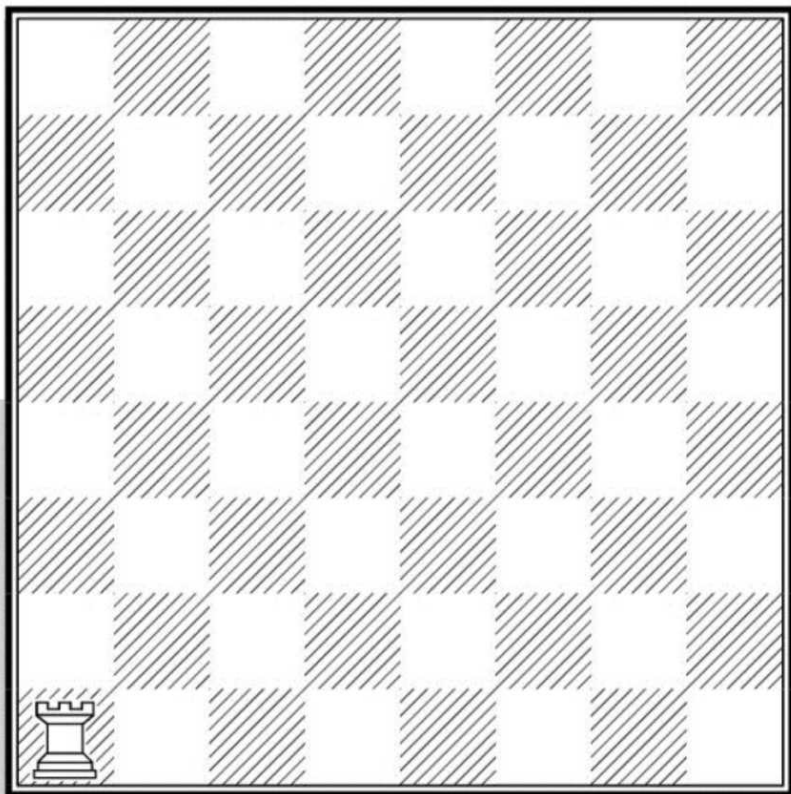
- БИТЬ (или ВЗЯТЬ) фигуру противника - значит получить право снять ее с доски. Взятая фигура в игре больше не участвует, а ваша фигура становится на освободившееся место. ВЗЯТИЕ выполняется за один ход (заметьте, однако: бить в шахматах необязательно). Вот здесь черная ладья СТОИТ ПОД БОЕМ, и белые ее берут.



Ладья - мощная фигура, готовая в любой момент совершить опустошительный набег на позицию неприятеля. Если ей захочется, она за один ход перемахнет с одного края доски на другой. Когда ладья идет в атаку, ее очень тяжело остановить. Недаром шахматисты называют ладью **ТЯЖЕЛОЙ** фигурой (как и ферзя). В шахматах выгодно побить неприятельскую фигуру, если своя фигура останется целой. Но иногда неплохо совершить и **РАЗМЕН** - отдать свою фигуру за равноценную вражескую. В следующем положении при своем ходе белые могут взять черную ладью. Тогда вторая черная ладья побьет белую, и у обеих сторон останется по одной ладье.



Вот вам каждому по шахматной доске. Попробуйте, друзья мои, решить несколько простеньких задачек о белой ладье. Поставьте белую ладью на ближайшее левое угловое поле. Вопрос первый: за сколько ходов ладья может достичь каждой из 63 клеток?



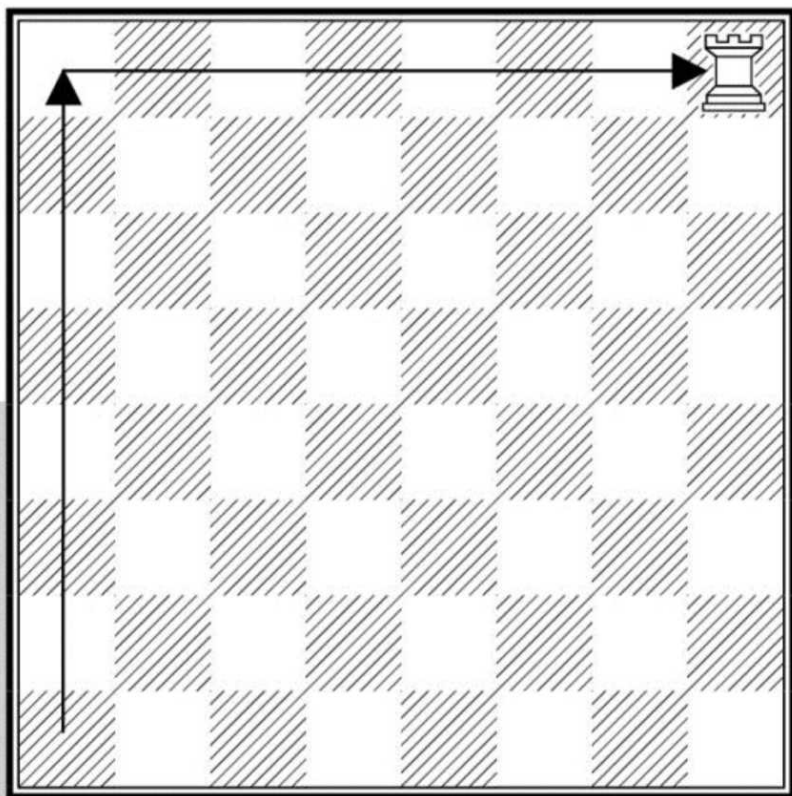
Думали ребята недолго и как по команде стали тянуть руки.

Отвечать выпало Сереже:

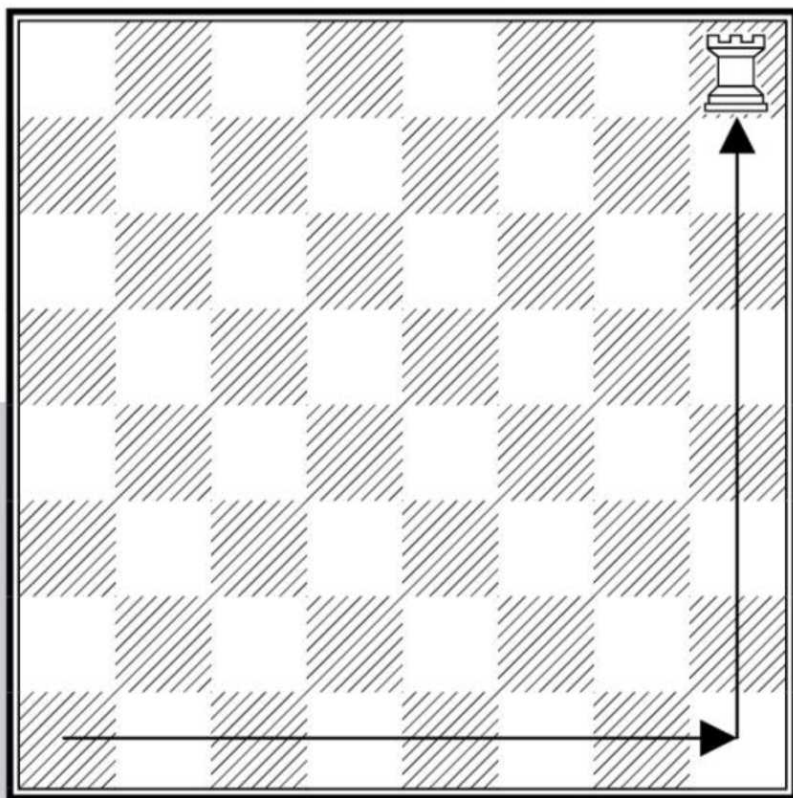
- До любого поля своей горизонтали или вертикали ладья доберется за один ход. А на любое из оставшихся полей ладья попадет за два хода.

- Молодец! Пусть твои друзья покажут, как, например, ладья проберется в противоположный угол шахматной доски, - сказал староста.

Потеряй поднял ладью и со стуком переместил ее сначала по вертикали, потом по горизонтали.

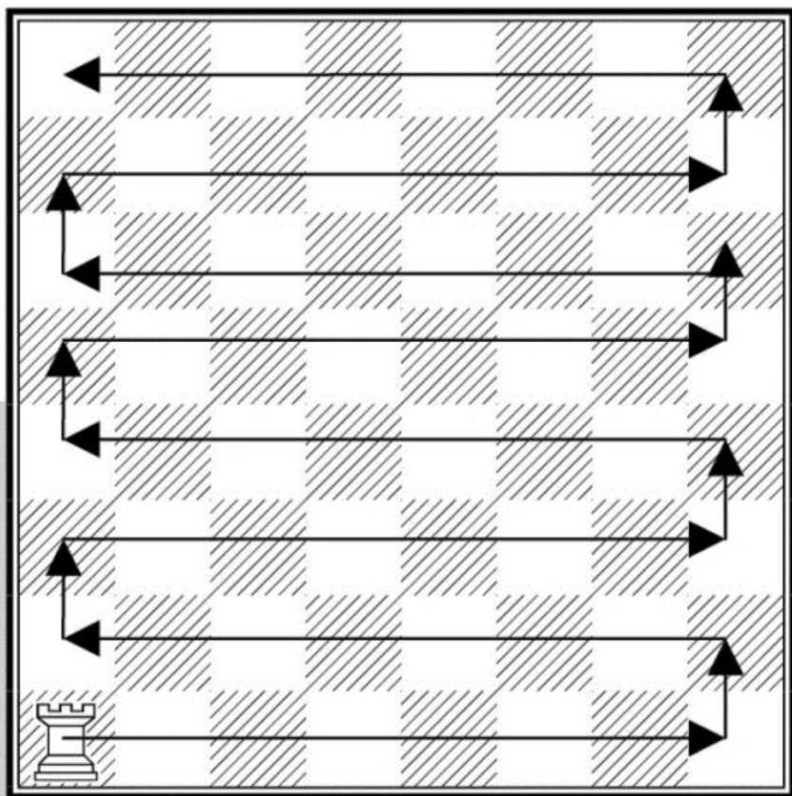


- Можно и по-другому, - вернул ладью на место Светлан. -
Сначала по горизонтали, затем по вертикали.



- Верно. Второй вопрос: как из углового поля обойти все клетки шахматной доски, проходя над каждым полем только один раз?

И эта задача оказалась друзьям по плечу. Решение показал Сережа.

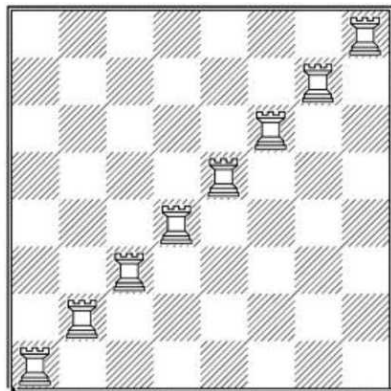
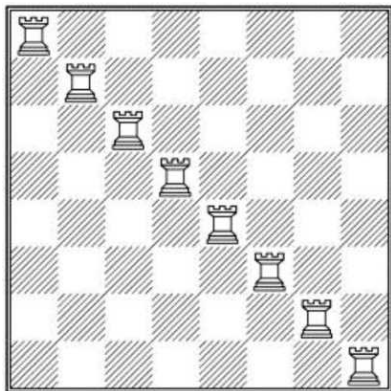


- Правильно. Но у ладьи много подобных маршрутов, поищите их на досуге. Попробуйте найти и такой из них, чтобы последним ходом ладья вернулась на исходное поле... А сейчас расположите на шахматной доске восемь ладей так, чтобы ни одна из них не стояла на пути другой, - сказал староста и высыпал на стол горстку любимых фигур.

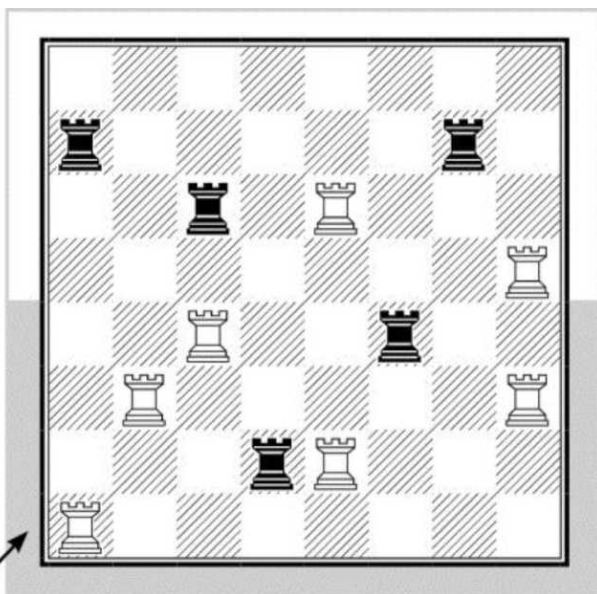
Друзья установили ладьи около своих досок и призадумались.

- Мы поставим их на большой белой диагонали, - догадался Сережа.

- Или на большой черной диагонали, - добавил Светлан.
- Или еще как-нибудь, - почесал затылок Потеряй.



- Можно и «еще как-нибудь», - улыбнулся староста. - У ладей много подобных расстановок, поищите их дома. А теперь решите самую трудную задачу. Она называется «Перехитри часовых». Часовые - это черные лады, а перехитрить их должна белая ладья, расположенная в левом углу первой горизонтали.



Ладья-разведчик

Условие таково: белой ладье-разведчику требуется достигнуть противоположного угла доски, избрав такой маршрут, чтобы в местах остановок -поворотов черные лады -часовые не побили белую ладью-разведчика (при этом другие белые лады передвигать нельзя). Сколько ходов для этого следует сделать?

Ребята заинтересовались задачей. Вначале разведчику никак не удавалось приблизиться к заветному полю - мешали не только

[illegible]

- Позднее фигуру называли утесом, слоном, пушкой, турой. У славян прижилось более понятное им слово «ладья», - с этими словами староста показал ребятам старинную фигурку. - Если приглядеться к древней фигурке руха, можно заметить, что она напоминает лодку, ладью, наподобие тех, на которых древние славяне отважно путешествовали по рекам и морям... Интересно, что слово «ладья» издавна распространено в Индонезии,

Бенгалии, Таиланде. Это сближает индийскую и славянскую терминологию.

- Предания. Рух. Как это красиво. Познакомиться бы с какой-нибудь легендой, связанной с ладьями, - мечтательно произнес Потеряй.

- Вы услышите легенду, если сможете загадать мне такую загадку о ладьях, которую я не смогу решить, - предложил староста.

- Попробуем, - согласился Светлан. - Каким любопытным свойством ладья отличается от всех других фигур?

Сережа еще ничего не знал о других фигурах, поэтому с нетерпением ждал ответа.

Староста задумался: вопрос казался простым, но ответ не находился. Почитатель ладьи покраснел, вздохнул, развел руками и признал свое поражение.

- Ладья, единственная из фигур, на пустой шахматной доске может переместиться на одинаковое число полей с любой клетки, - как на уроке отчеканил Светлан.

Сережа окинул взглядом шахматную доску и воскликнул:

- И это число - четырнадцать!!!

Теперь-то ему стало ясно, почему удивился Светлан, когда в гостинице друзьям достался четырнадцатый номер. Одна загадка решена!

А огорченный староста хлопнул себя по лбу:

- Как же я мог это забыть!

- Мой карандаш, где мой карандаш? Сейчас будет легенда! - довольно засмеялся Потеряй.

Староста ладейного кружка протянул ему ручку.

- И листок бумаги, пожалуйста, - попросил Потеряй.

- Ваша взяла, слушайте, - улыбнулся староста.

Легенда о Диларам



Эта история приключилась много веков назад на Востоке. Диларам, это имя в переводе с арабского означает «сердечный покой», была любимой женой знатного вельможи. Вельможа тот слыл очень азартным игроком, а всем другим занятиям он предпочитал игру в шахматы. Однажды он сел за доску с очень сильным шахматистом, причем игра, как и было принято в то время, шла на ставку. Раз за разом проигрывал вельможа, но в

надежде отыграться вновь и вновь брался за фигуры. Ставки каждый раз увеличивались, и вот к удачливому противнику перешло все состояние вельможи. Но тот не сдавался: «Сыграем еще одну, последнюю».

«А ставка?» «Ставка? Ею будет любимая жена, прекрасная Диларам!» - воскликнул вельможа. Красавица подошла к игрокам и покорно встала возле супруга. «За Диларам я ставлю все, что выиграл», - проговорил восхищенный партнер. И игра началась - упорная и яростная. Но слишком неравными были силы. Вот противник перешел в атаку. Казалось, еще немного, и король вельможи выкинет белый флаг. Поник вельможа, почувствовал, что все потеряно. А противник уже не скрывал торжествующей усмешки. И вдруг вельможа услышал шепот своей жены: «О мой господин! Отдай двух рухов, но не отдавай меня, твою Диларам». И, воспрянув духом, вельможа увидел красивый путь к победе, на который намекнула Диларам. Он пожертвовал две ладьи и пленил короля противника.

Так, благодаря мудрости Диларам, вельможа не только сохранил жену, но и отыграл все свое состояние. Этот радостный для них миг и запечатлел неизвестный художник на картине, которую вы недавно рассматривали.

к к к

Мальчики обернулись и словно в первый раз взглянули на картину «Мат Диларам».

- Опять про любовь, - пожал плечами Сергей.
- Про любовь, - повторил Светлан.
- Про любовь так про любовь, - жизнерадостно произнес

Потеряй и с удовольствием поставил точку.



Мастерская 3

Приготовься ответить на новые вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

Скоро в бой.

И ждет войска Деревянная...

Раздался голос Короля: - Найдите на доске.

В углу стоит бадья,

А в ней плавает.

2. Придумай стихотворение о шахматной ладье.

3. На какую шахматную фигуру легко можно поставить любую другую фигуру?

4. Какую букву нужно убрать из слова «олады», чтобы получились шахматные фигуры?

5. В названии какой шахматной фигуры есть первая и последняя буквы русского алфавита?

6. По полям какого цвета передвигаются ладьи?

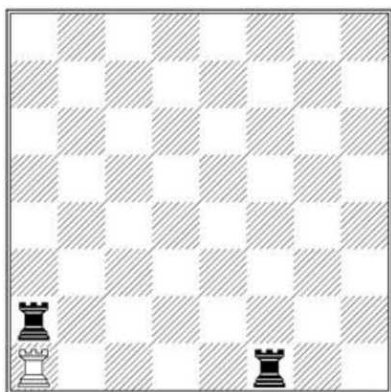
7. Может ли одна белая ладья побить другую белую ладью?

8. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли одна из белых ладей сделать первый ход? А может ли здесь белая ладья побить черную?

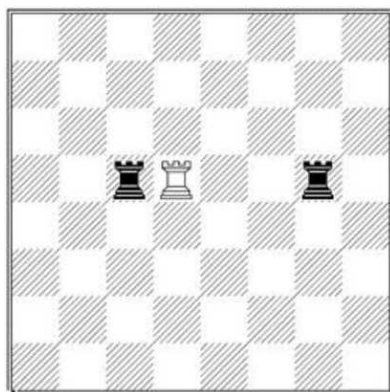
9. Сколько различных ходов ладья может сделать из углового поля? А из центрального?

10. Сколько различных ходов по диагонали ладья может сделать из углового поля? А из центрального?

11. Может ли ладья перепрыгнуть через несколько полей сразу?



№ 1



№ 2

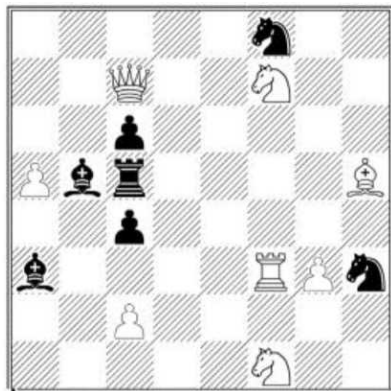
12. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов (включая взятия) белая ладья может сделать в каждом из следующих положений?

13. Самостоятельно придумай задачу на подсчет ходов.

14. «Уничтожение фигуры». Какую фигуру может побить белая ладья? А черная ладья?

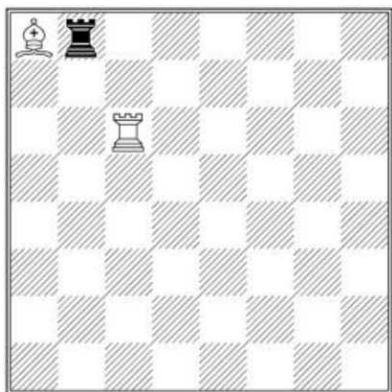


№ 1

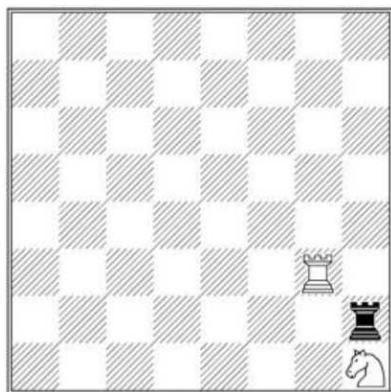


№ 2

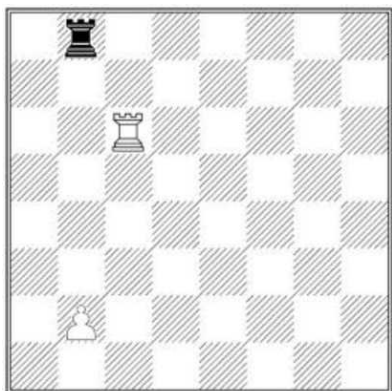
15. «Защити фигуру». Черная ладья напала на одну из белых фигур. Защити белой ладьей атакованную фигуру.



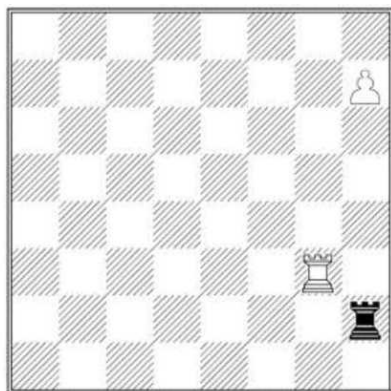
№ 1



№ 2

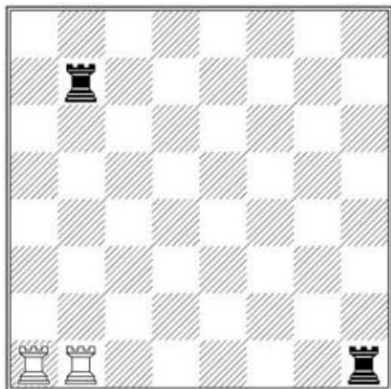


№ 3



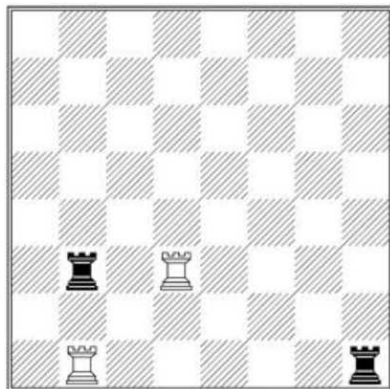
№ 4

16. «Две против двух». Какую черную ладью выгодно побить белым?



№ 1

17. «Незащищенная фигура». Побей белой ладьей незащищенную черную фигуру.

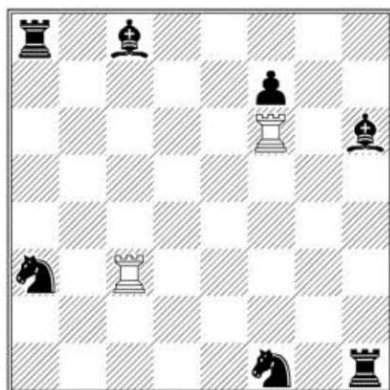


№ 2



№ 1

18. Самостоятельно придумай задачу «Незащищенная фигура».



№ 2

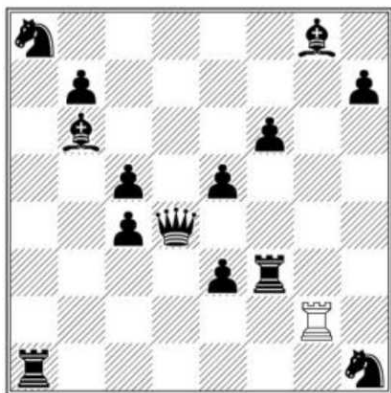
19. «Заколдованные фигуры». Побей белой ладьей по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них, при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (они как бы заколдованы).



№ 1



№ 2



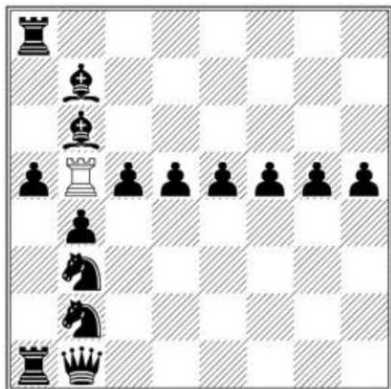
№ 3



№ 4

20. Самостоятельно придумай несколько подобных задач с «заколдованными фигурами».

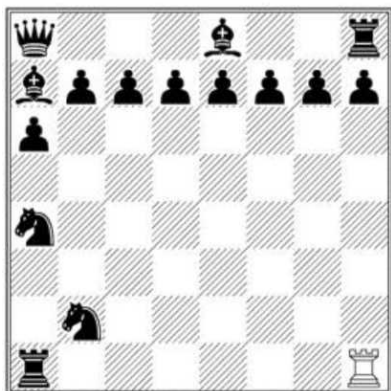
21. «Верный маршрут». Побей белой ладьей по очереди все черные фигуры, обязательно уничтожая каждым ходом по одной заколдованной фигуре. Не спеши, хорошенько подумай, какую фигуру следует побить первой, иначе не сможешь выполнить задание.



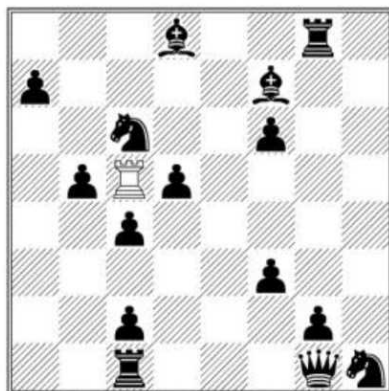
№ 1



№ 2

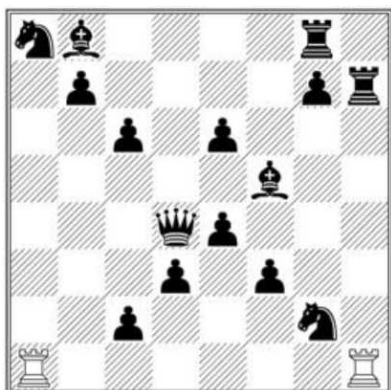


№ 3



№ 4

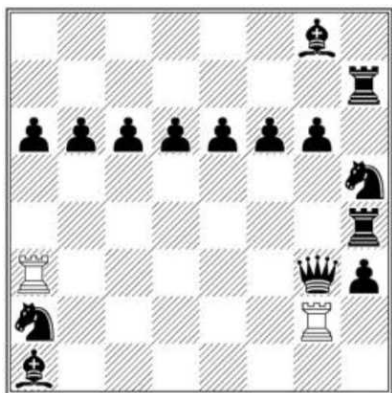
22. «Две белые ладьи». Догадайся, какая из белых ладей может, а какая не может, побить по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной заколдованной фигуре. Не забудь, что белая ладья через другую белую ладью перепрыгивать не может.



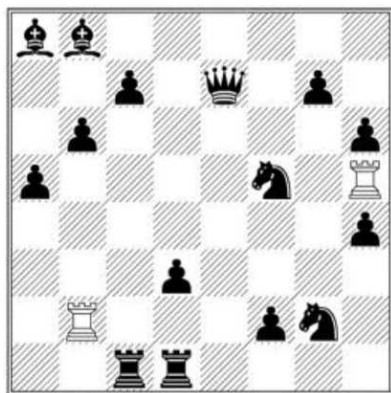
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

Глава 5. Слоны вместо изумрудов

«Четыре лучника готовы впереди Слать тучи стрел, врагу во всем вредить.

Диагонально лишь его разят И стана своего цвета хранят.»

У. Джонс «Каисса»



После занятия в ладейном кружке Светлан и Потеряй оставили Сережу одного и куда -то убежали. Сергею стало скучно, и он отправился на улицу. В тихом сквере он присел на скамейку, спрятавшуюся под кленами, и начал вспоминать все, что ему рассказывали о шахматах.

Вдруг совсем близко послышался чей -то писк: «Ой!» - и раздался хохот.

Сережа вышел из своего укрытия и чуть не уткнулся в спину мальчишки. Тот склонился над землей, выпрямился, чуть развернулся, и Сергей увидел в его руках какую -то пичужку.

- Все, Бусинка, попалась! Байдак будет доволен. От него ты убежала, да ко мне в руки попала! И не упрямься, ты должна нам

помочь.

- Я не знаю никакого Байдака и не буду вам помогать, - к удивлению Сережи пропихнула маленькая пленница.

Сережа пригляделся к ней и обнаружил, что это не птичка, а крохотная забавная обезьянка ростом с небольшую мышку. Сережа вспомнил, что учительница рассказывала о таких обезьянках - карликовых игрунках. Они живут в лесах Южной Америки и питаются насекомыми, плодами и соками растений. Но чтобы игрунки разговаривали? В это трудно было поверить.

Между тем Бусинка совсем не собиралась сдаваться. Она изловчилась и принялась бить мальчишку хвостом по щекам.

- Ну, погоди же! - пробормотал Сережа и с кулаками набросился на злого мальчишку.

Обезьянка воспользовалась случаем и юркнула в траву, а мальчишки упали и покатались

по траве. Когда они снова встали на ноги, то впервые оказались лицом к лицу.

- Ты? - испугался противник Сергея.

- Фил? - изумился Сережа.

Фил попробовал убежать, но не тут-то было. Сережа драться не любил, но спуску не давал никому. И когда Филу удалось, наконец, выскользнуть, он имел несколько потрепанный вид, а нос его чем-то напоминал хобот.

Хныча и растирая кулаком по лицу слезы, Фил начал угрожать:

- Мы еще поквитаемся, хоть Байдак и не разрешает. Из-за тебя он и так на меня сердит. Ведь тогда, в парке, мы с Пилом тебя высмеяли вместо того, чтобы отвезти в наш город отчаянных шахматистов Цуг.

- Отвезти в Цуг? Это еще зачем? - удивился Сережа.

- В Цуге мало жителей, - неохотно ответил Фил. - Мы для того и приезжали в твой город, чтобы заманить - ой, я не то говорю, - чтобы пригласить к нам любопытных - то есть любознательных - школяров, но мало кто согласился. Байдак учит нас: «Чтобы у меня было больше подданных, нужно бороться за каждого парня». Тьфу! Вот я и дободался. То есть доборолся. Живого места не осталось... - Фил с досадой взглянул на Сергея. - И на что Байдаку такой тупица?

- Туп тот, кто не может правильно расставить фигуры в начальном положении, - отпарировал Сережа, вспомнив, как Фил и Пил выдавали себя за чемпионов.

Фил позеленел от злости:

- Посмотрим, как ты запоешь, когда каиссияне узнают, как ты обошелся с шахматами в парке.

- Тебе что, добавить? - поинтересовался Сережа.

Но Филу, похоже, было достаточно, и, с неожиданной для его комплекции резвостью, он пустился наутек.

- Спасибо тебе, - пропищала игрунка, прыгнула на Сережу и в знак признательности уткнула ему в плечо свою похожую на грецкий орех мордочку. Они разговорились, и обезьянка рассказала, что долгое время жила у сильнейшего шахматиста Каиссии и тоже кое-чему научилась.

Сережу это одновременно удивило и обрадовало, и он предложил игрунке присоединиться к его «шахматной компании». Недолго думая, Бусинка согласилась, потому что рядом с Сережей она чувствовала себя в полной безопасности.

Когда Сергей с новой знакомой вернулся в гостиницу, его друзья были уже там. Неожиданно при виде Светлана Бусинка затряслась и спряталась за Сергея.

- А-а, старая знакомая! Признавайся, за что ты исцарапала мне лицо? - воскликнул Светлан.

- Так это ты - тот самый Байдак, о котором говорил Фил? - вопросом на вопрос бесстрашно ответила Бусинка из-за сережиного плеча.

- Кажется, меня с кем-то путают. Я - Светлан, а не какой -то там Байдак.

Сережа, не менее других озадаченный таким поворотом событий, поддержал товарища.

Бусинка совсем запуталась. Недавно ее хотел поймать мальчик, точь - в -точь похожий на того, который сейчас назвался Светланом. Но его звали Байдаком. Потом она чуть было не угодила в плен к Филу, другу Байдака. Однако Сережа побил Филадельфию. Значит, Сережа - друг. Но он же, выходит, - друг ее врага?

- Я, видимо, обозналась, - вздохнула Бусинка. - В тот вечер, когда, какой -то мальчик хотел меня поймать, было слишком темно.

Друзьям стало ясно, почему Бусинка исцарапала Светлану. Одной тайной стало меньше. И все же, с кем игрунка спутала Светлана? Кто этот Байдак?

А Бусинка, хоть и успокоилась, но на Светлану еще долгое время посматривала с опаской.

- Теперь настало время сходить в секцию «Легкий слон», которая находится по соседству с ладейным кружком, - предложил Светлан.

- Опять слоны, - проворчал Сережа.

- А чем они тебе не нравятся? - удивился Потеряй.

- Фил и Пил чем-то отдаленно напоминают слонов. А с Филом я только что так «побеседовал», что сходство только

увеличилось.

- Фил в Каиссии? - в один голос воскликнули Светлан и Потеряй.

- Да-да, но после «дружеского разговора» с Сережей ему не позавидуешь, - заметила Бусинка и рассказала обо всем, что произошло.

За разговором ребята не заметили, как подошли к двери с нарисованным слоном. В хоботе он держал табличку «Секция „Легкий слон”». Потеряй нетерпеливо забарабанил в дверь и через несколько секунд услышал:

- Войдите.

Друзья перешагнули через порог, и... на какое-то мгновение им показалось, что они снова попали в ладейный кружок. Те же столы, те же картины. Впрочем, изображения на стенах были другие: на месте ладей гордо красовались слоны - и шахматные, и настоящие. А под каждой картиной были прикреплены таблички с веселыми стихами или загадками. Сереже больше всего понравился шуточный вопрос: «Что делал слон, когда пришел на поле он?»

Ребята едва успели оглядеться по сторонам, как к ним подошли два приветливых, удивительно похожих друг на друга шахматиста. Даже одеты они были почти одинаково; единственное исключение составляли брюки разного цвета.

- Белопольский, - представился каиссиянин в светлых брюках.

- Чернопольский, - кивнул шахматист в темных брюках.

- О том, зачем вы здесь, мы наслышаны. Соседи из «Ладьи» рассказали. Поэтому - сразу к делу, - предложил Белопольский.

- Как вы похожи, - вырвалось у Сережи.

- Ничего удивительного, - объяснил ему Чернопольский. - В шахматах многие фигуры похожи друг на друга, особенно пешки. Вот и у нас в Шахматной стране часто встречаются похожие люди. Справедливо?

- Справедливо, - поддержал Белопольский.

- Итак, начинаем. Жаль, что Фила нет.

Не успели друзья удивиться, как дверь открылась и появился забинтованный Фил.

Увидев Сергея, он сделал большие глаза и опрометью бросился вон.

Белопольский и Чернопольский в недоумении переглянулись:

- Что с ним?

- Он очень плохой мальчик, - пропищала Бусинка. - Что ему тут нужно?

- Как что? Он гость нашей секции, - сказал Чернопольский. - Ведь «слон» - это точный перевод с арабского языка слова «фил». Но мы не знали, что Фил, как вы говорите, непорядочный человек. Он успел себя очень хорошо зарекомендовать.

- Фил - это слон? То-то я смотрю, у него такие большие уши, - заметил Светлан.

- Большие уши? - что-то вспоминая, переспросил Потеряй. - Я знаю сказку, где у одной Красной Шапочки тоже были большие уши.

- Может, у одной бабушки? - ехидно спросил Светлан.

- Может, и у бабушки, - согласился Потеряй. - Точно, у бабушки! Там прямо так и спрашивается: «Бабушка, а почему у тебя такие большие уши?»

Все, кроме растеряши, дружно рассмеялись, а Бусинка прошептала на ухо Сереже:

- Раз Фил приходил сюда, значит, он что -то задумал.

- А может, он тоже в шахматы играть учится? - предположил Сережа.

- Пора начинать занятие. Справедливо? - обратился Белопольский к Чернопольскому.

- Справедливо, - кивнул его коллега.

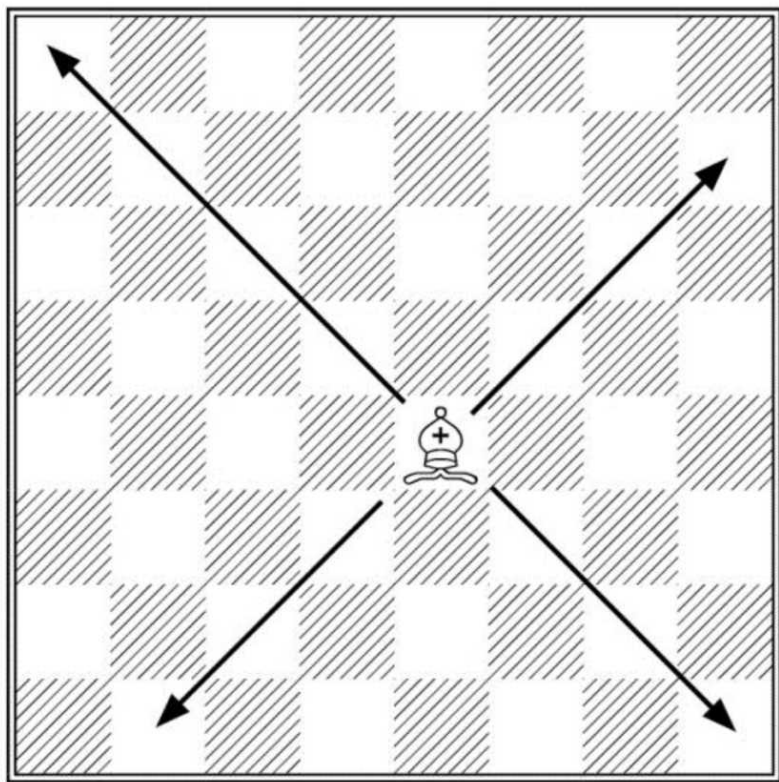
- Итак, слон.с^^> В Испании эта замечательная фигура все еще сохраняет свое древнее название - «алфил». Во Ф ранции слона называют «шут», «дурак».

- То, что Фил - дурак, это точно, - пробурчал Сергей.

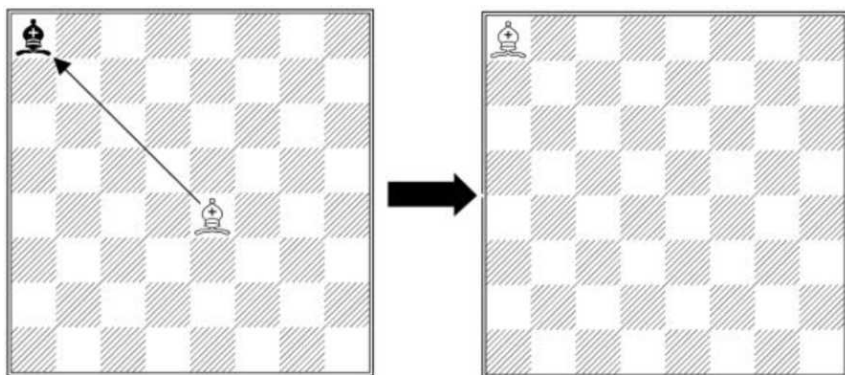
- Англичане величают слона «епископ», немцы - «бегун», болгары - «офицер», -продолжил Белопольский. - На шахматной доске у каждого из партнеров - по два слона. Слонам поручена самая ответственная задача в начальном положении: они охраняют покой ферзя и короля. Поэтому и у членов секции «Легкий слон» привилегированное положение в Каиссии: именно нам поручено стоять в почетном карауле около Книги шахматной мудрости.

- Верно, - прошептала Бусинка.

- Слон, как и ладья, фигура дальнобойная, - взял слово Чернопольский. - Слон ходит только по диагоналям - на ближайшее поле или через несколько клеток сразу в том случае, если на его пути нет препятствия в виде другой фигуры.



Слон, как и ладья, не может перепрыгивать через фигуры. Но если на пути слона стоит неприятельская фигура, он может ее побить, заняв ее клетку.



В отличие от ладьи слон может пойти из центра на большее число полей, чем из угла, -слоны любят простор. Любимое выражение слона: «Дайте мне свободную диагональ - и я не знаю,



что я сделаю с вашим противником».

- Это он шутит, - пояснил Белопольский. - Слон всегда знает, что надо делать с противником. Слон на свободной от других фигур диагонали очень силен... Как вы помните, в начальном положении один из слонов стоит на белом поле, другой - на черном. Особенно хорош слон, стоящий на белом поле.

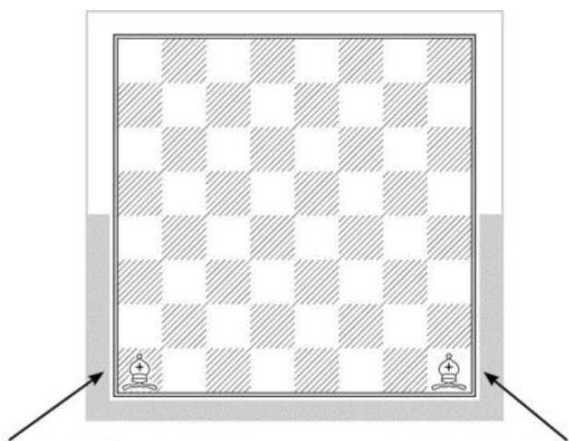
- Нет, на черном, - возразил Чернопольский.

- Нет, на белом, - повысил голос его коллега.

Белопольский и Чернопольский надулись как петухи и, похоже, собрались решать спор врукопашную. К счастью, Бусинка вовремя пискнула: «Оба вы хороши», - и спорщики успокоились.

Белопольский продолжил урок:

- Слон, который ходит по белым диагоналям, называется БЕЛОПОЛЬНЫМ слоном, а слон, который перемещается по черным диагоналям, - ЧЕРНОПОЛЬНЫМ слоном. Белопольный и чернопольный слоны никогда не встречаются на одной клетке - каждому из них доступны лишь 32 поля.



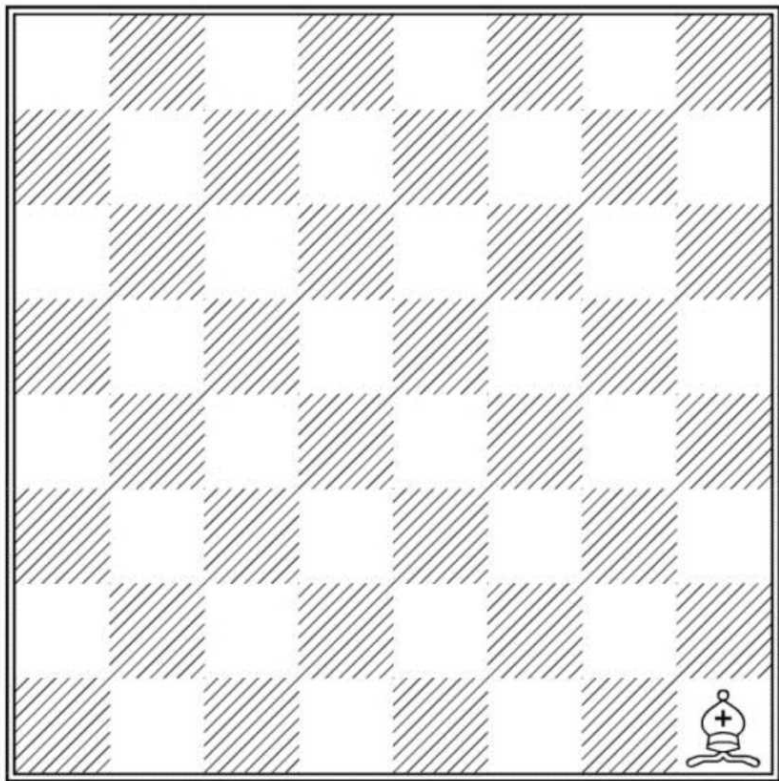
Чернопольный слон Белопольный слон

Слона, в отличие от ладьи, называют ЛЕГКОЙ фигурой. Вот так. А теперь решите несколько задач о белопольном слоне...

- Нет, о чернопольном, - запротестовал Чернопольский.

- И о белопольном, и о чернопольном, - примирила спорщиков Бусинка.

- Итак, располагаем слона на крайнем правом поле первой горизонтали, - сказал Белопольский. - Спрашивается, за сколько ходов слон может достичь каждой клетки шахматной доски?

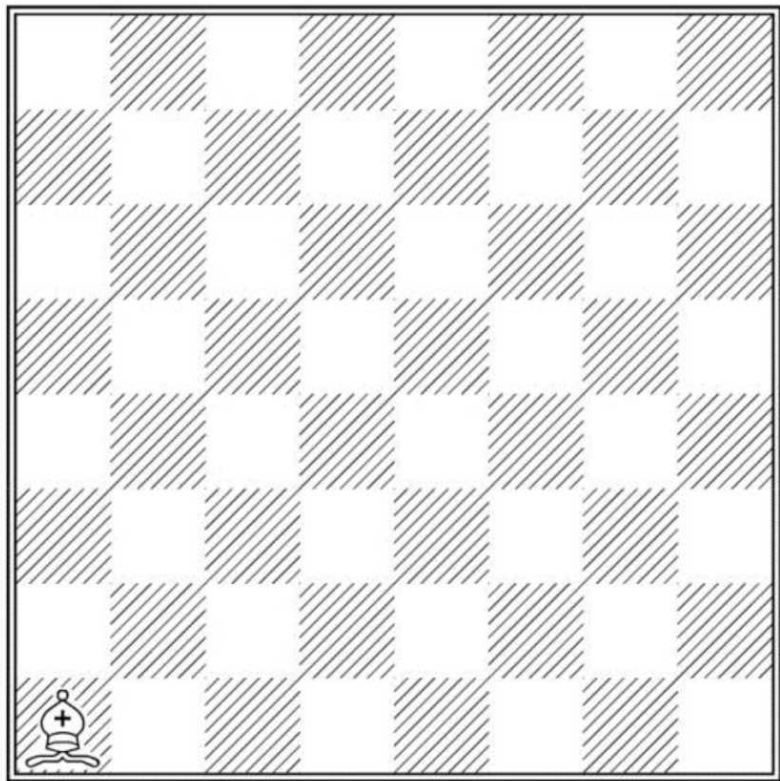


- Это хитрая, но легкая задача, - сразу ответил Сережа. - Слон может попасть не на все клетки. Сколько бы белопольный слон ни ходил по доске, на черных полях он не окажется.

- Верно. А за сколько ходов он доберется до белых полей?

- Каждого из полей, расположенных на большой белой диагонали, слон достигнет за один ход (конечно, кроме клетки, на которой он сейчас стоит), а на любой из остальных белых клеток слон окажется после второго хода, - сказал Сергей.

- Молодец, - похвалил Чернопольский. - Теперь устанавливаем слона на крайнем левом поле первой горизонтали. Постарайтесь обойти слоном все черные поля, проходя через каждое поле только один раз.

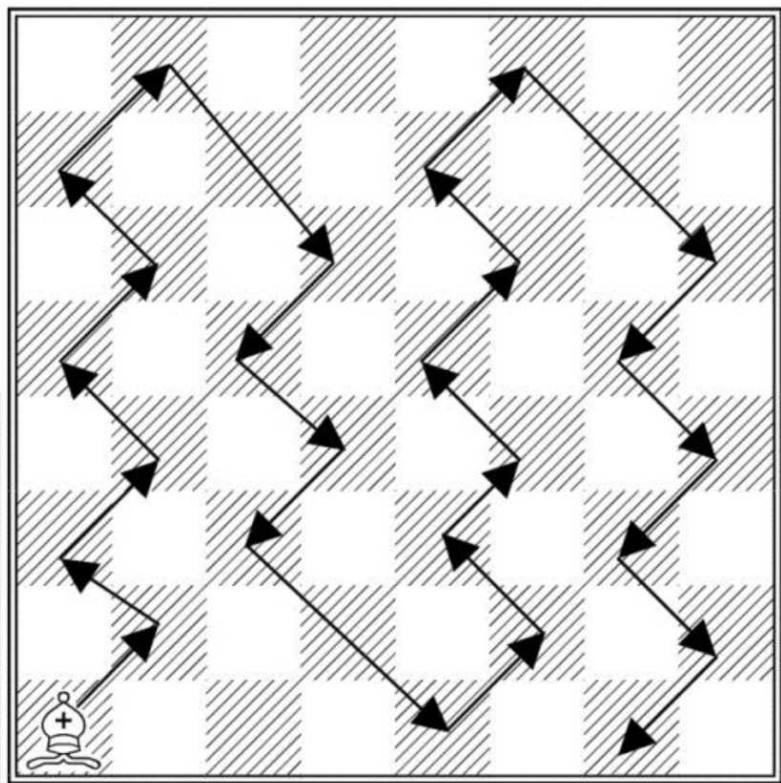


Ребята азартно взялись за новое задание, но у них ничего не вышло.

- Это задание невыполнимо, - сказала Бусинка, глядя на расстроенные лица друзей.

- Правильно, - согласился Чернопольский. - А какое наибольшее число полей можно обойти в этом случае?

- Самый длинный путь слона лежит через 29 клеток. Лишь на три черных поля слон не может попасть, - заявил Потеряй, и его рука с зажатым в ней чернопольным слоном заметалась над шахматной доской.

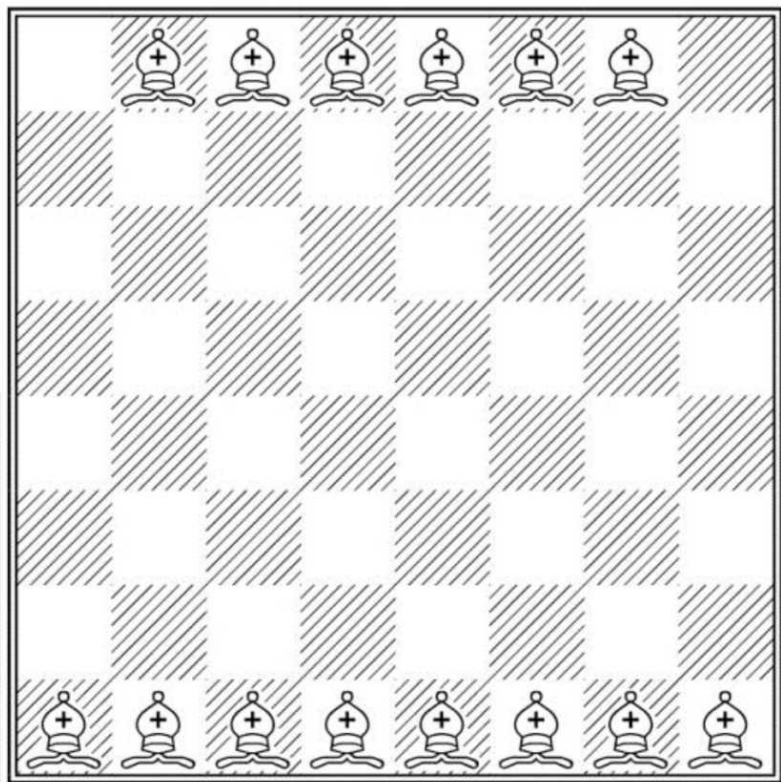


последнее задание: нужно расположить 14 слонов на шахматной доске так, чтобы ни один из них не стоял на пути другого.

- Опять число четырнадцать, - заметил Сережа.

Друзья отобрали столько слонов, сколько нужно, и задумались.

Вскоре стало ясно, что от центра слонам следует держаться подальше, и решение пришло само собой.



- Верно, - кивнул Чернопольский. - Но есть и другие варианты расстановки.

Тут Белопольский лукаво взглянул на коллегу и спросил у ребят:

- Еще одна совсем легкая задача: какой шахматной фигуре недоступно крайнее правое поле первой горизонтали?

- Чернопольному слону, - ответил Сережа к неопишуемой радости Белопольского и нескрываемой досаде Чернопольского.

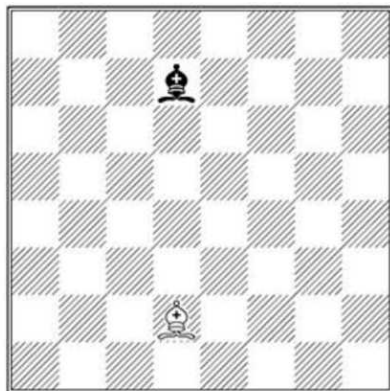
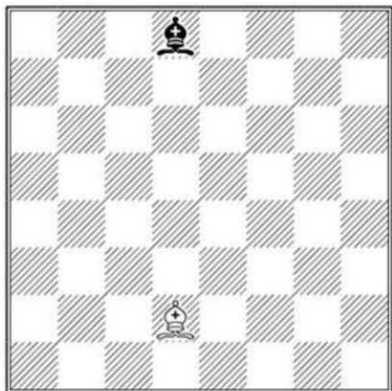
- А какой фигуре недоступно левое крайнее поле? - спросила Бусинка.

- Белопольному слону, - сказал Сережа.

Теперь заулыбался Чернопольский, и коллеги в знак примирения пожали друг другу руки.

- Да, и вот еще что, - сказал Чернопольский. - Если у партнеров останется по одному слону и они будут ходить по полям одного цвета, то эти слоны называются

ОДНОЦВЕТНЫМИ. А если они передвигаются по полям разного цвета, то это **РАЗНОЦВЕТНЫЕ** слоны.



Одноцветные слоны

Разноцветные слоны

Тут Белопольский и Чернопольский одновременно протянули Потерюю карандаш и листок бумаги. Потеряй озадаченно посмотрел на почитателей слонов, опустил руки в карманы и покраснел. По растерянному виду товарища Сережа и Светлана догадались, что предусмотрительность Белопольского и Чернопольского оказалась нелишней.

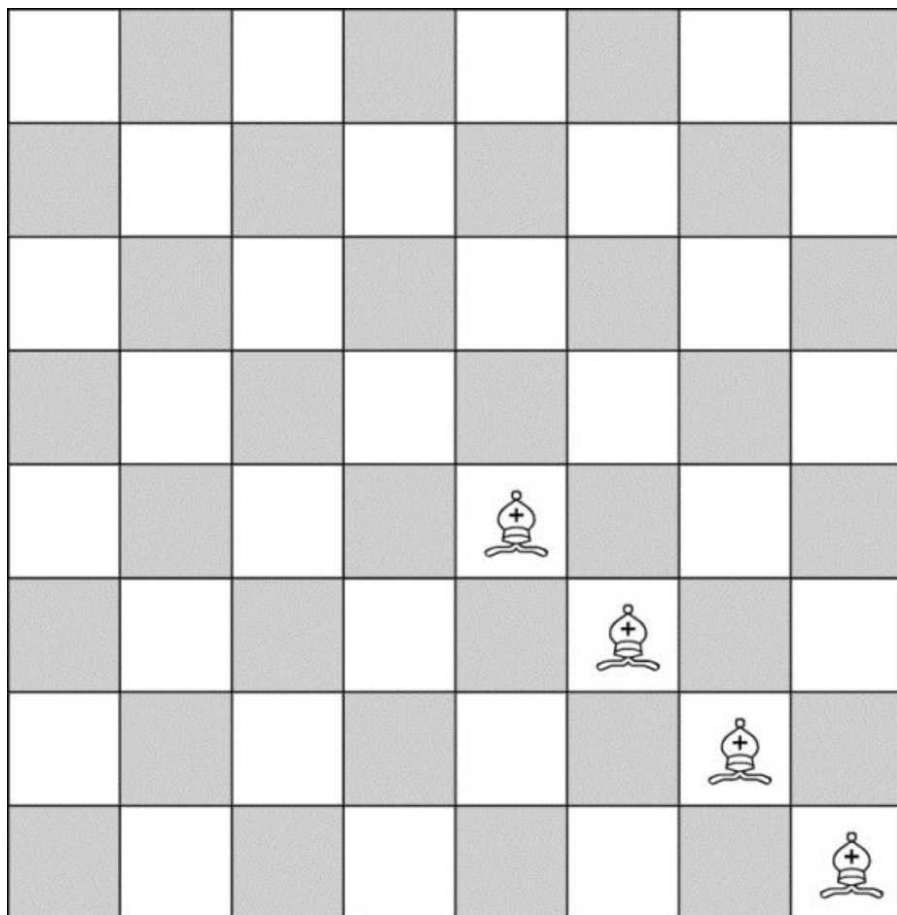
Белопольский бросил взгляд на коллегу и, заметив одобрителный кивок, проговорил:

Легенда о четырех алмазах



Один восточный властелин в своей жизни проиграл лишь четыре партии. В честь четверых мудрецов, своих победителей, владыка приказал вставить в лучшую шахматную доску четыре алмаза. Эти алмазы были прикреплены к тем клеткам, на которых мудрецы пленили короля властелина. Все эти поля располагались подряд на большой белой диагонали, начиная с правого углового поля... Алмазов у нас нет, поэтому поставим на данные клетки

четырех белопольных слонов.



Прошли годы, владыка умер, а его сын, жестокий деспот, придумал способ отомстить мудрецам, которые обыграли его отца. Он приказал им разделить доску с алмазами на четыре одинаковые по форме и размерам части так, чтобы каждая из них заключала в себе по одному алмазу. В противном случае мудрецов ожидала смерть. Трудна была задача молодого властелина, но недаром мудрецы слыли большими искусниками - решили они хитроумную задачу...

•к 'к 'к

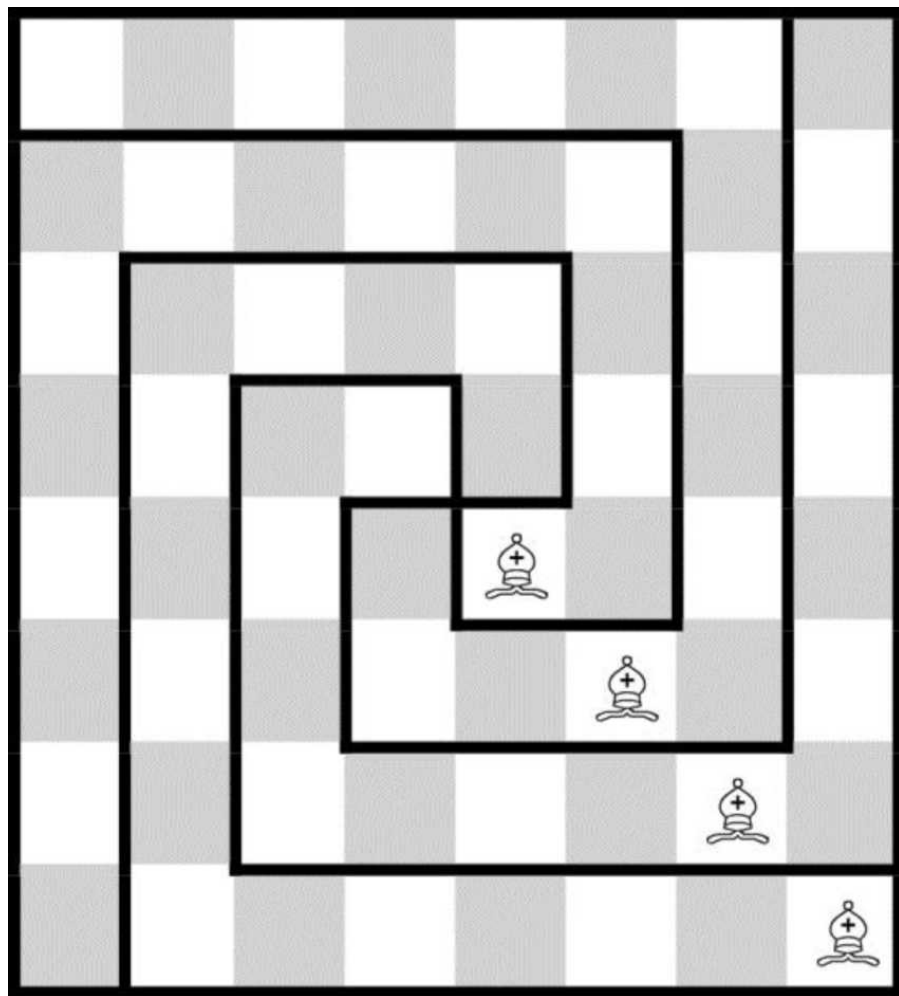
Попробуйте и вы раскрыть секрет этой головоломки, - закончил Белопольский.

- Мудрецов было четверо, и нас четверо, - заметил Сережа.

Чернопольский дал товарищам мел и тряпку, чтобы они могли рассмотреть различные варианты решения, - не пилить же доску, в самом деле.

Нелегко пришлось друзьям. Лишь найдя верное решение,

ребята смогли по достоинству оценить задачу.



- И молодой повелитель щедро наградил мудрецов? - спросил Потеряй.

- Нет. Он все равно их казнил, - со вздохом ответил Белополюсский. - Не у владык искать справедливости.

- Попался бы нам этот сынок, мы бы ему показали, - ждал кулаки Сережа.

- Чувствую, что с кем-то подобным нам и впрямь скоро придется столкнуться, - промолвила Бусинка, но так тихо, что ее слов никто не услышал.



Постарайся ответить на следующие вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

Мой друг, скорее ставь заслон:

Идет в атаку черный...

Мне приснился странный сон: С муравьем боролся.

Белым клеточкам верны Белопольные.

Меж коней заключены Наши храбрые.

2. Придумай стихотворение о шахматном слоне.

3. Какую букву нужно убрать из слова «салон», чтобы получилось название шахматной фигуры?

4. Какая шахматная фигура спряталась в глаголе «прислоняться»?

5. По полям какого цвета передвигаются слоны?

6. Разрешается ли ставить слона между двумя полями?

7. Перепрыгивает ли слон через несколько полей сразу?

8. Может ли один белый слон побить другого белого слона или белую ладью?

9. Сколько различных ходов может сделать слон из углового поля? А из центрального?

10. Сколько различных ходов по горизонтали или вертикали слон может сделать из углового поля? А из центрального?

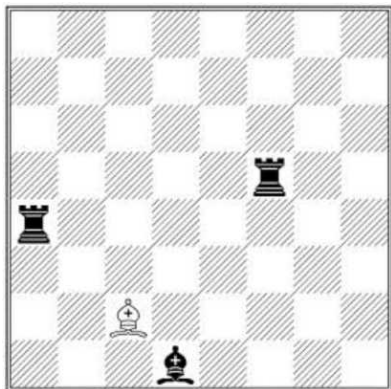
11. Разрешается ли разноцветным слонам перемещаться по клеткам одного цвета?

12. Ходят ли одноцветные слоны по полям одного цвета?

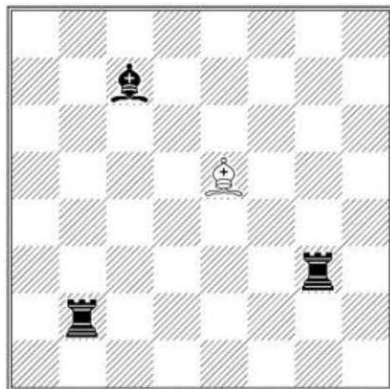
13. Может ли чернопольный слон побить белопольного слона?

14. Какая фигура сильнее: слон или ладья?

15. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли один из белых слонов сделать первый ход?



№ 1

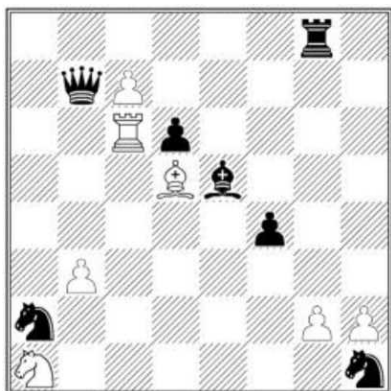


№ 2

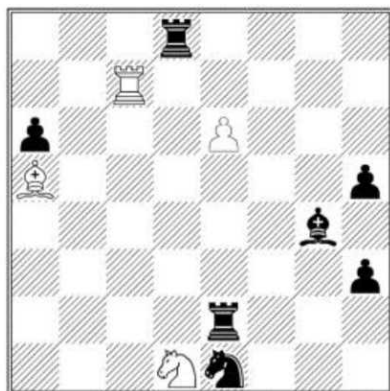
16. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов (включая взятия) белый слон может сделать в каждом из следующих положений?

17. Самостоятельно придумай задачу «Подсчет ходов».

18. «Уничтожение фигуры». Какую фигуру может побить белый слон? А черный слон?

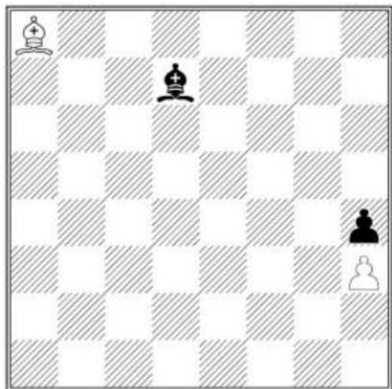


№ 1



№ 2

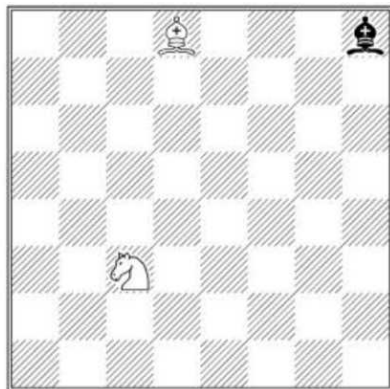
19. «Защити фигуру». Черный слон напал на одну из белых фигур. Защити белым слоном атакованную фигуру.



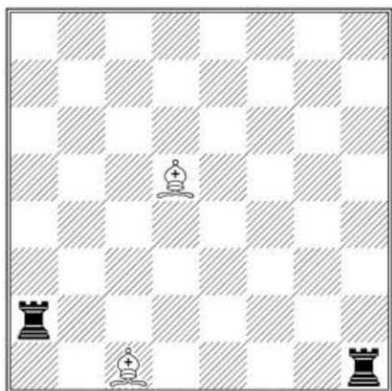
№ 1

20. Самостоятельно придумай задачу «Защити фигуру».

21. «Сохрани чернополюсного слона». Какую черную ладью следует побить белым, чтобы не потерять чернополюсного слона?



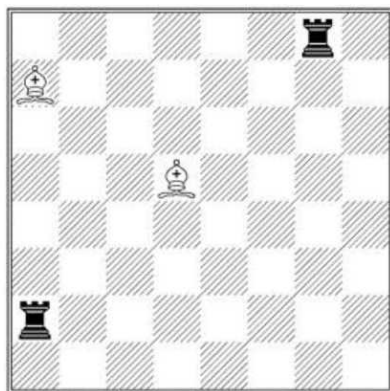
№ 2



№ 1

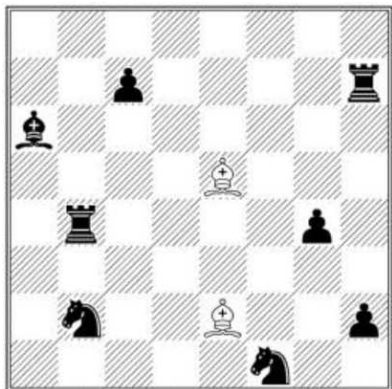
22. Самостоятельно придумай задачу «Сохрани белопольного слона».

23. «Незащищенная фигура». Побей белым слоном незащищенную черную фигуру.



№ 2

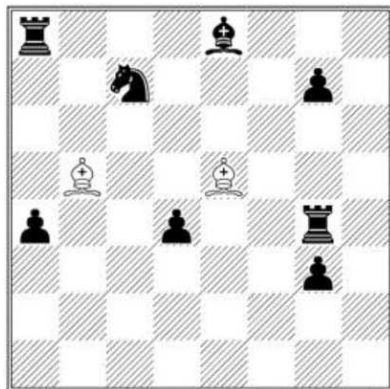
придумай задачу «Сохрани



№ 1

24. Самостоятельно придумай задачу «Незащищенная фигура».

25. «Заколдованные фигуры». Побей белом слоном по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (представь, что они заколдованы).



№ 2



№ 1



№ 2



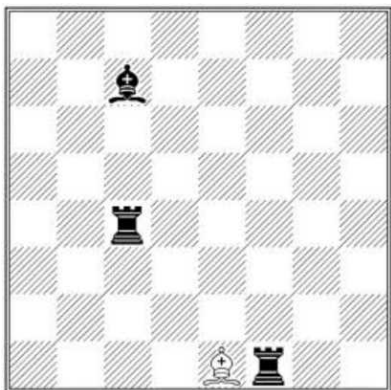
№ 3

26. Самостоятельно придумай несколько задач с «заколдованными фигурами».

27. «Уход из-под боя». Пойди белым слоном на такое поле, чтобы черные фигуры не могли его побить.



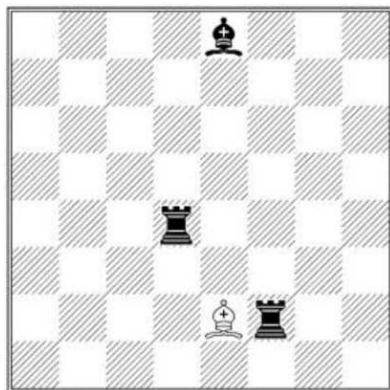
№ 4



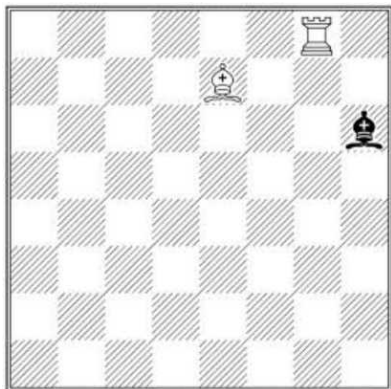
№ 1

28. Самостоятельно придумай задачу «Уход из -под боя».

29. «Размен». Сделай белым слоном такой ход, чтобы черным пришлось разменять свою единственную фигуру.

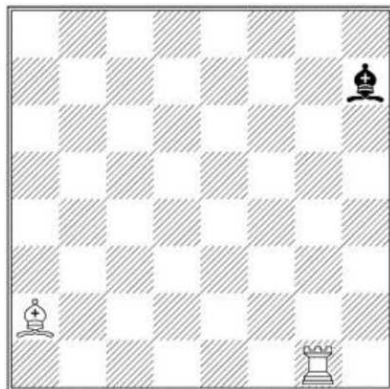


№ 2

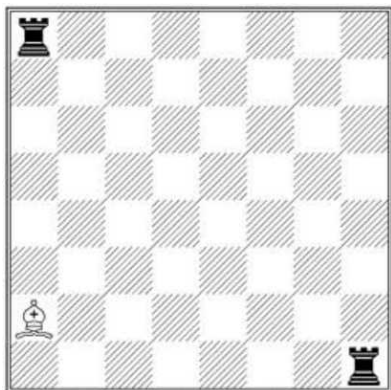


№ 1

30. Самостоятельно придумай задачу на размен.
31. «Двойной удар». Напади белой фигурой на две черные.

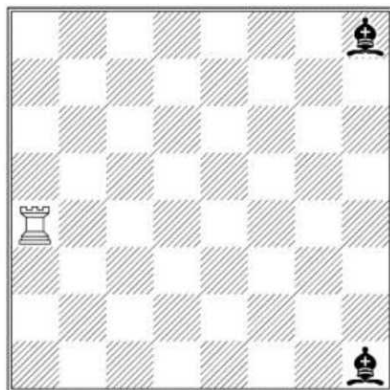


№ 2

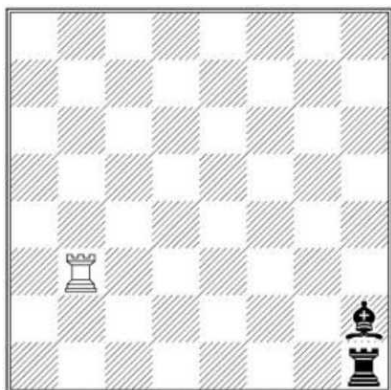


№ 1

32. Самостоятельно придумай задачу на двойной удар.
33. «Связка». Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе черные теряли одну из своих фигур.



№ 2



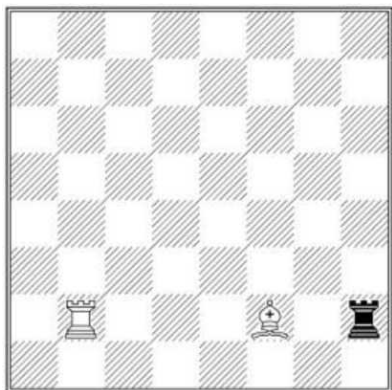
№ 1



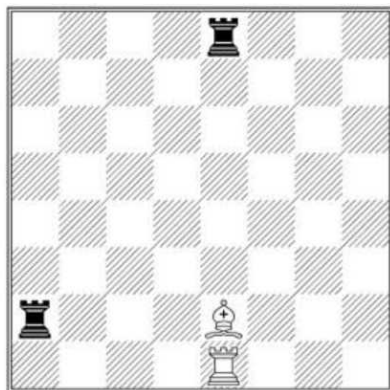
№ 2

34. Самостоятельно придумай задачу на связку.

35. «Развязывание». Сделай белым слоном такой ход, чтобы черные не смогли выиграть фигуру.



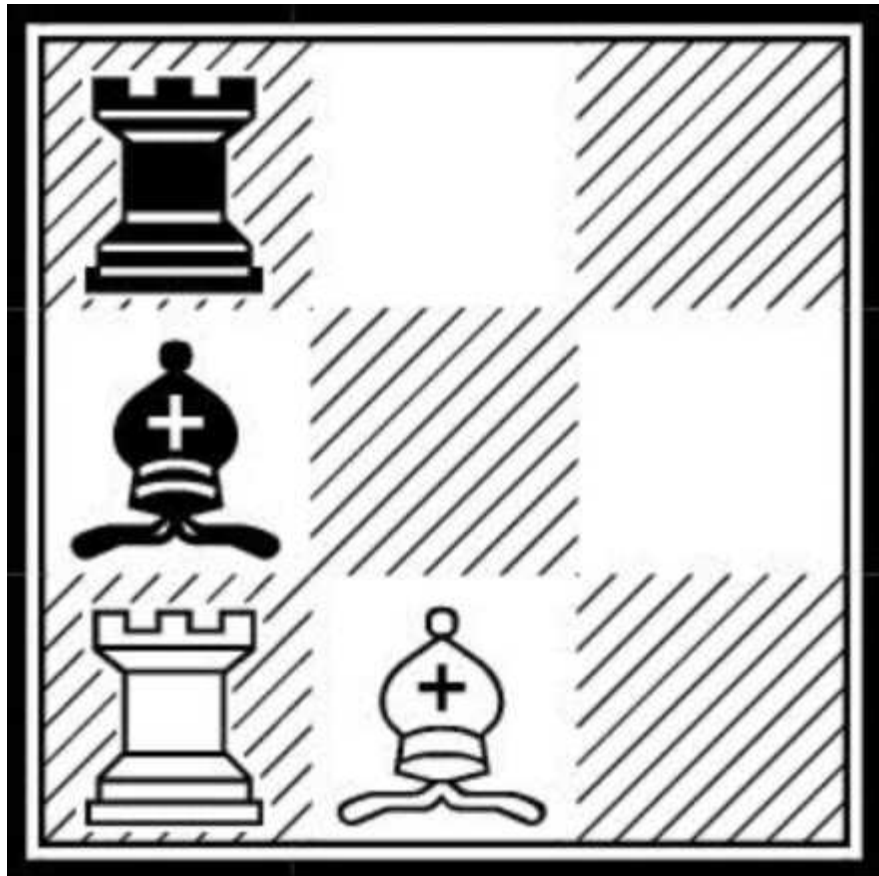
№ 1



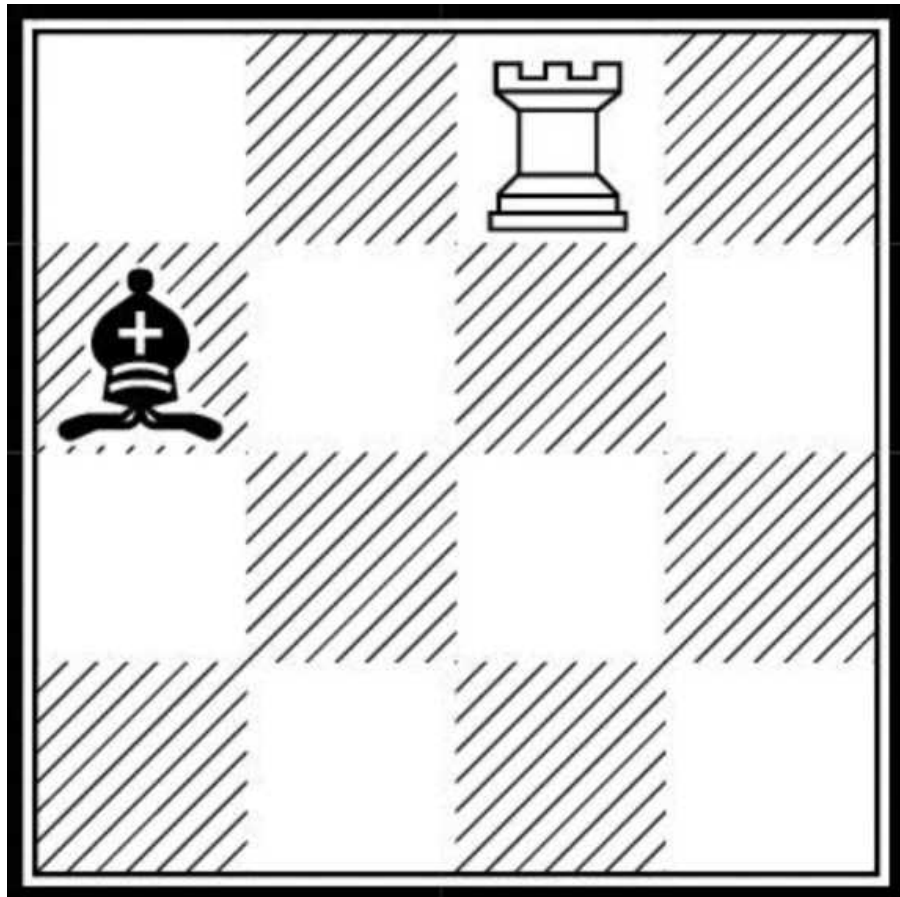
№ 2

36. Самостоятельно придумай задачу с развязыванием.

37. «Три поля на три». Как в следующем положении на фрагменте шахматной доски белые смогут выиграть при лучшей игре обеих сторон (белые и черные ходят по очереди)? Проигравшим считается тот, у кого не останется ни одной фигуры.



38. «Четыре поля на четыре». Догадайся, как белая ладья при лучшей игре обеих сторон за 4 хода побьет черного слона (белые и черные ходят по очереди).



Глава 6. Клуб «Могучий ферзь»

«Я - ферзь! Этим сказано много.

Могуч я, и пост мой высок.

Открыта мне всюду дорога -И прямо, и наискосок!»

Е. Ильин «Ферзь»

На следующий день вся компания отправилась в клуб «Могучий ферзь». Погода стояла замечательная; ласковое солнце, казалось, тоже радовалось успехам Сергея и весело ему подмигивало. А он вприпрыжку бежал за своими друзьями, не догадываясь, что находится на пороге событий загадочных и необычайных.

Старший тренер клуба радушно встретил юных шахматистов, рассадил их за шахматные столики и начал занятие:



– Ферзь – сильнейшая фигура на шахматной доске. Слово «ферзь» произошло



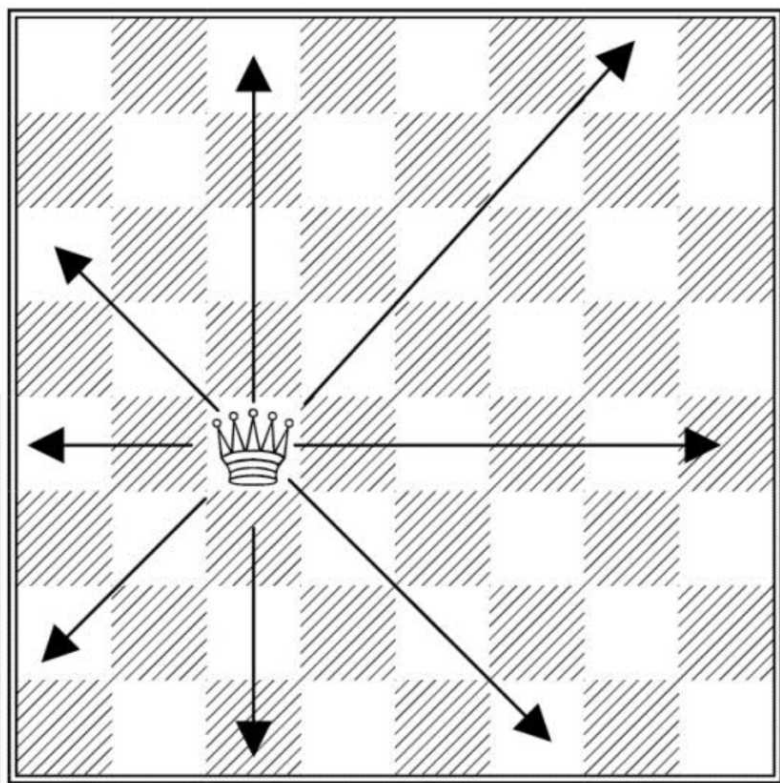
от индийского «фарзи», что означает «визирь» («советник»). В западной традиции эта фигура называется «королева».

- Фил тоже говорил «королева», - припомнил Светлан.

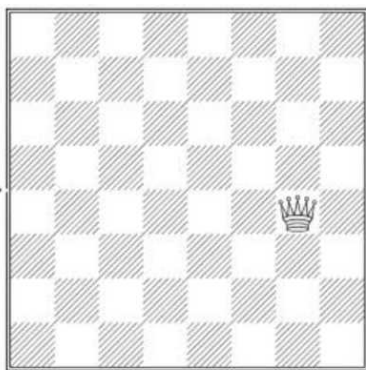
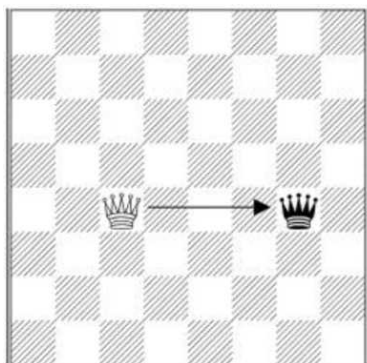
- Естественно, ведь Цуг лежит к западу от Каиссии, - с видом знатока проговорил Потеряй.

Тренер иронически взглянул на растеряшу:

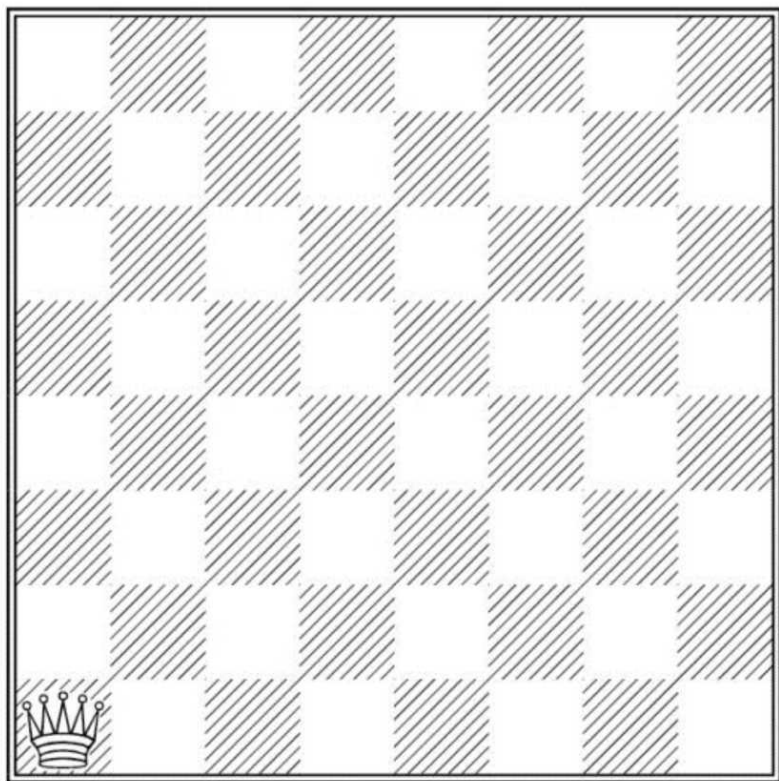
- Я имел в виду Англию, Францию, Италию... По шахматной доске ферзь может ходить и как слон, и как ладья.



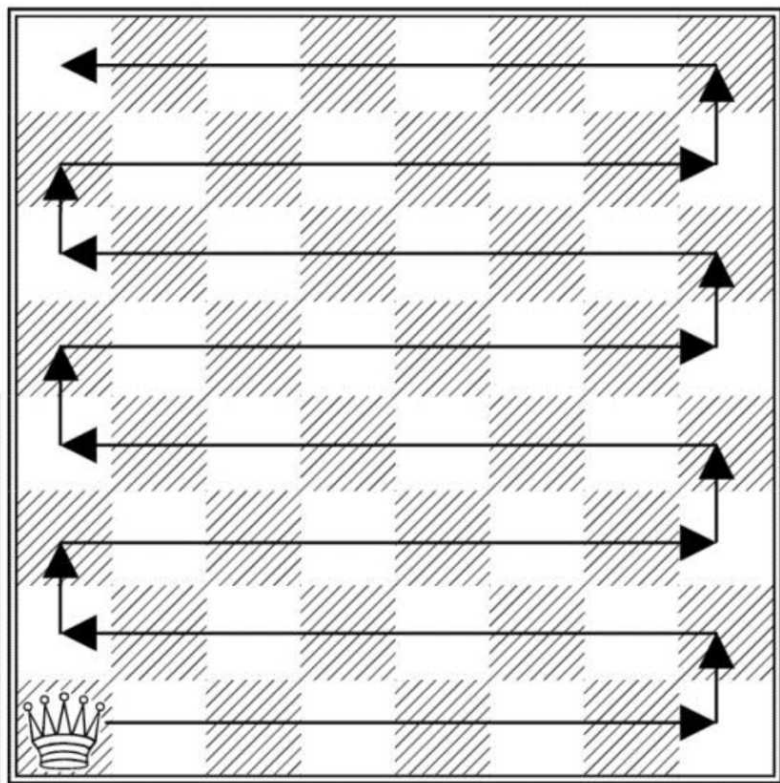
Ферзь открыты все пути и по горизонтали, и по вертикали, и по диагонали на любое количество клеток. Но так же, как ладья и слон, ферзь не может перескакивать через другие фигуры. Если на пути ферзя окажется фигура противника, он может побить ее и занять поле, на котором она стояла.



- А это белопольный ферзь? - Сережа показал на доску.
- Ферзь, как и ладья, может располагаться и на белых, и на черных клетках, так что белопольных ферзей не бывает, - объяснил тренер. - Вот собственно и все. О ладье и слоне вы слышаны, поэтому с моими задачками справитесь легко. Первая из них такова: за сколько... - начал тренер, но Сережа перебил его:



- За сколько ходов ферзь может достичь любого поля шахматной доски? До любого поля ферзь доберется не позднее второго хода.
- Как ты угадал мой вопрос? - спросил пораженный тренер.
- С него все начинают, - засмеялся Потеряй.
- Ясно. Тогда обойдите ферзем все клетки, проходя над каждой лишь по одному разу.
- Тут и думать нечего. Ферзь может пройти как ладья, - уверенно ответил Сережа.



- Да, только ферзь имеет гораздо больше таких маршрутов. Поищите их на досуге, - обиженно сказал тренер. - Ферзь - самая сильная фигура на шахматной доске: он держит под ударом наибольшее число полей.
 - А это мы проверим! - воскликнул Сережа и стал подсчитывать, на сколько полей ферзь может пойти с центральных и на сколько - с угловых клеток.
- Оказалось, что, находясь в углу, ферзь контролирует 21 поле, а стоя в центре - 27.

- Наверное, когда слона или ферзя наказывают, их тоже в угол ставят, - пошутил Сережа.

- А ладье это наказание нестрашно, - заметил Потеряй.

- Стоя в углу, ферзь пробивает 21 поле, как ладья и слон вместе взятые (14+7), а располагаясь в центре - 27 полей, тоже как ладья и слон (14+13). Значит, ферзь по силе - то же самое, что ладья плюс слон? - предположил Сережа.

- Шахматные закономерности гораздо сложнее, чем простые арифметические выкладки, - улыбнулся тренер. - На самом деле ферзь примерно в два раза сильнее ладьи и примерно в три раза сильнее слона.

- Но почему?

- Дело в том, что, во-первых, во время шахматного сражения на клетчатой доске находится большое количество фигур, которые ограничивают возможности и ферзя, и ладьи, и слона. Но ферзя укротить сложнее всего. Во -вторых, ферзь может перемещаться и как белопольный слон, и как чернопольный. Ферзь могуч! - закончил старший тренер.

- Прелесть шахмат заключается еще и в том, что иногда ферзь оказывается слабее не только ладьи, но и слона, - пропищала Бусинка.

- Да, однако это случается редко, - вступился за ферзя тренер.

- Гораздо чаще, чем может показаться, - не сдавалась Бусинка.

- Так как же играть, если непонятно, кто сильнее? - растерялся Сережа.

- Об этом ты узнаешь позже, - сказал Светлан.

- Эх, была бы у меня волшебная палочка, я бы р -р-раз - и сразу научился играть, - мечтательно произнес Сергей.

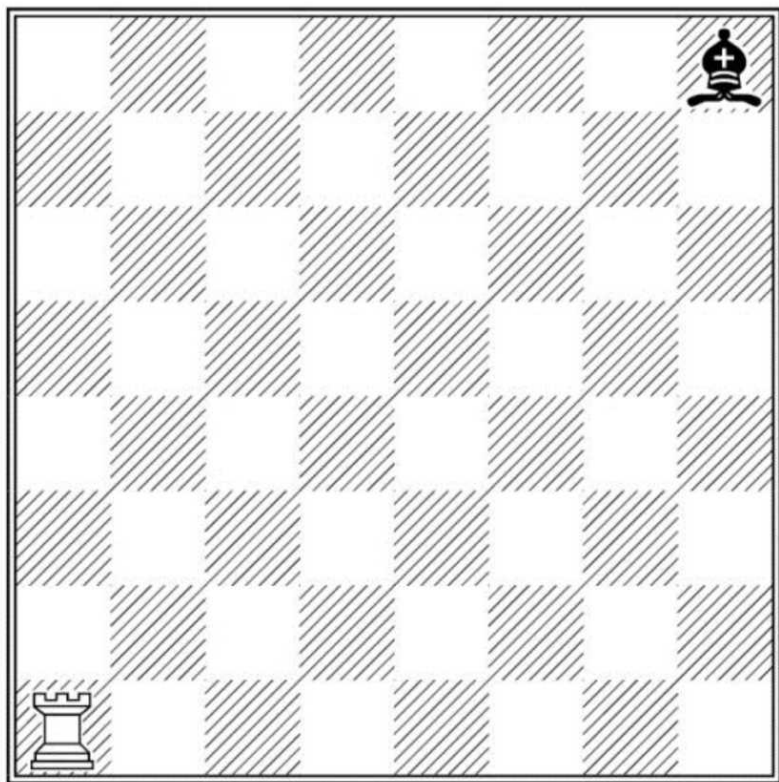
- Разве тебе неинтересны наши занятия? - удивился Светлан.

- Что ты, что ты, - замахал руками Сергей, - очень интересны.

- Вот видишь... К тому же настоящую радость приносит только успех, которого добьешься сам, - медленно проговорил Светлан.

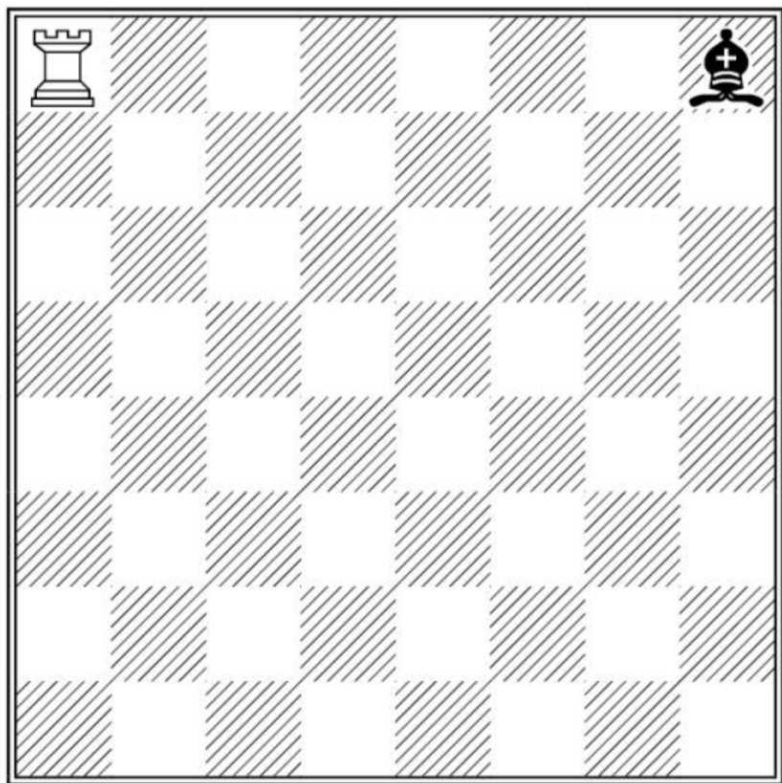
- Верно, - поддержал Светлана тренер. - А поскольку Сережа заинтересовался силой фигур, советую вам побороться ладьей против слона, ферзем против ладьи и ферзем против слона. Тогда ты, Сережа, сам почувствуешь, кто кого сильнее.

Светлан взял себе черного слона и поставил его на одно из угловых полей. А Сергей расположил свою белую ладью в противоположном углу доски.

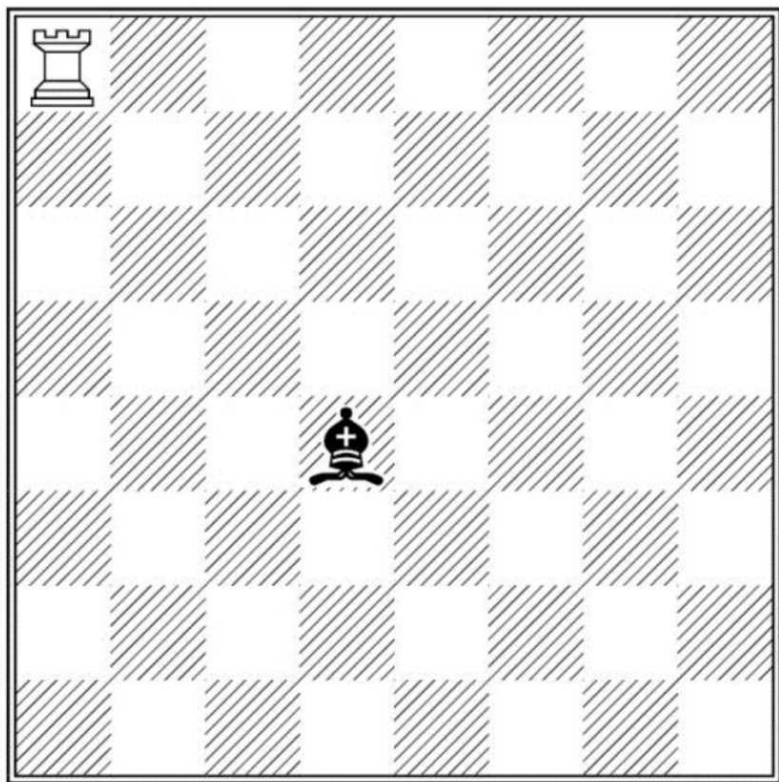


- Начинай, - предложил ему тренер.

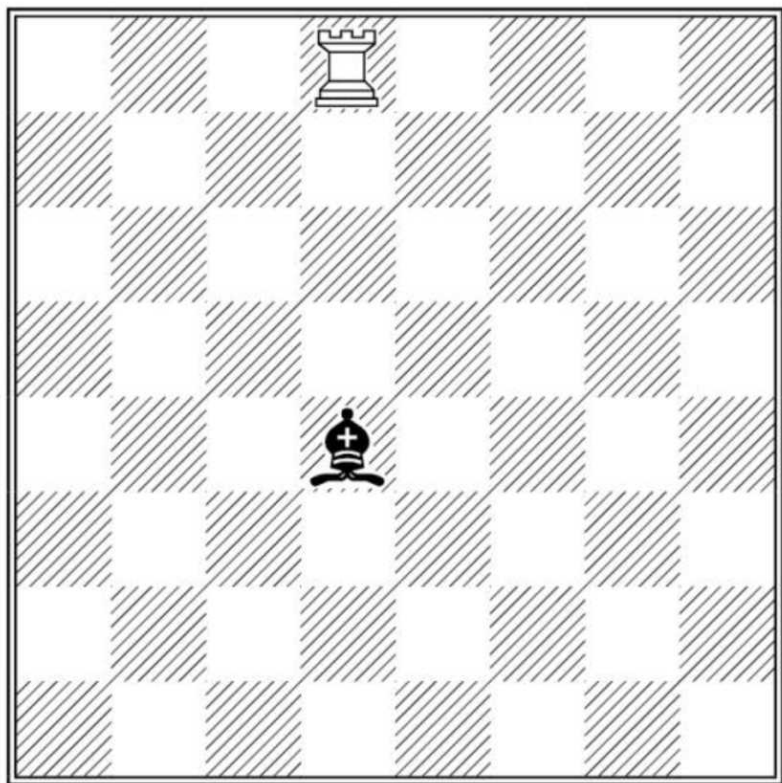
Серёжа по вертикали переместил ладью в соседний угол доски и напал на слона.



Светлан увел черного слона на одно из центральных полей.



Сергей опять атаковал слона.



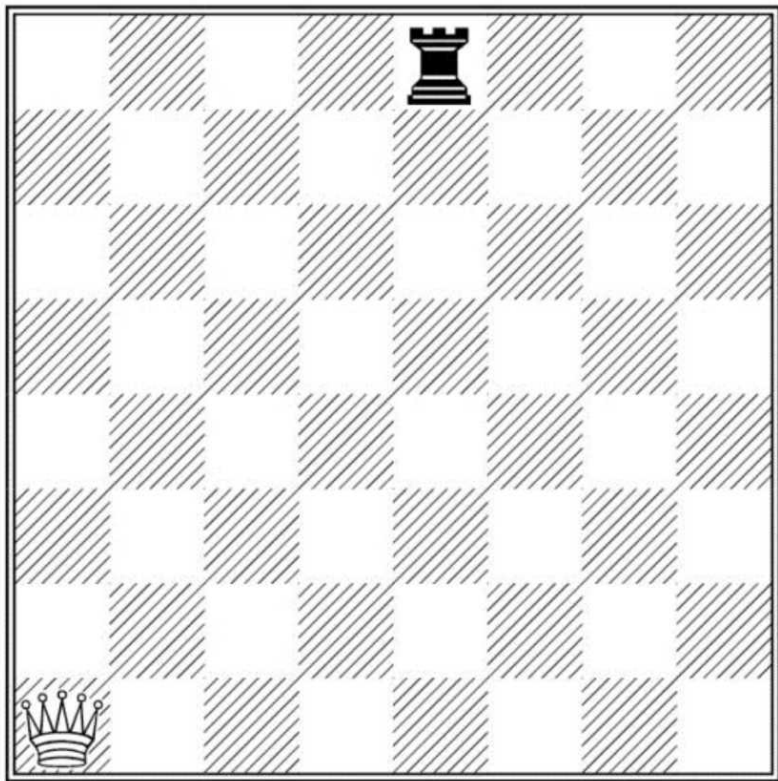
Слон вновь ускользнул. Долго гонялась ладья за слоном, но так и не смогла его побить. Иногда и слону удавалось атаковать ладью - тогда уже ей приходилось спасаться бегством. Затем белой ладьей играл Светлан, а черным слоном - Сергей. В результате сражения ему стало ясно, что если ладья может каждым ходом напасть на слона, то слон далеко не всегда способен атаковать ладью! Достаточно было ладье встать на одно из тех полей, по которым слон не ходит, как слон оказывался поразительно беспомощным. Вскоре черный слон Сергея неосторожно отступил на одну вертикаль с ладьей Светлана и был взят.

- Это ты случайно ошибся, - утешил тренер. - На свободной от других фигур шахматной доске ни ладья, ни слон не ловят друг друга. При точной игре.

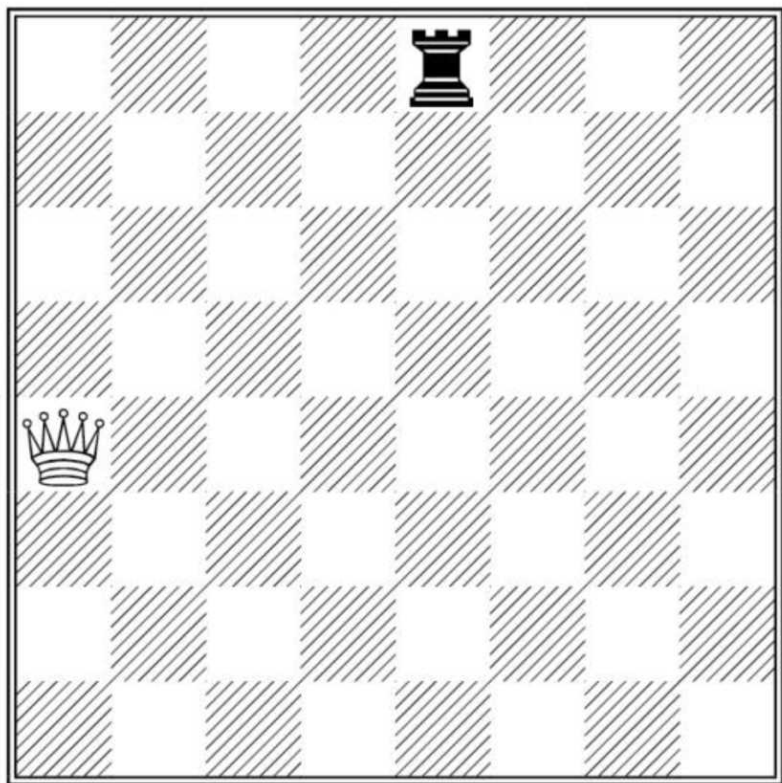
- И все же ладья действительно сильнее слона, - рассудил Сережа.

- Теперь держи белого ферзя, - сказал тренер.

А Потеряй взял черную ладью.



Сергей сразу понял, что по линиям на ладью нападать нельзя - она бьет ферзя. Атаковать ладью ферзь может только по диагоналям.

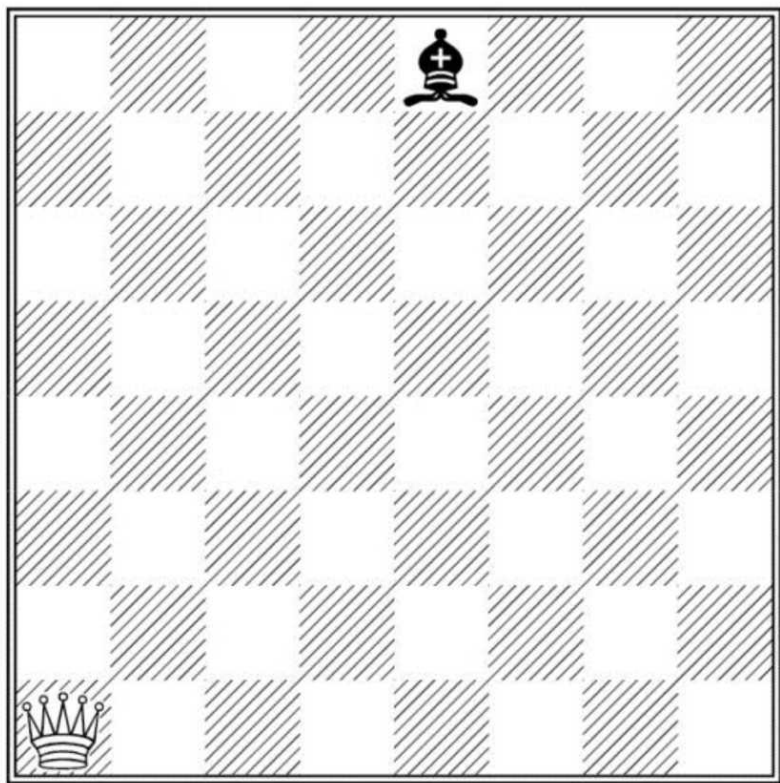


А ладье вообще нельзя нападать на ферзя - ее сразу возьмут. Так Сергей с Потеряем и играли: Сережа ферзем по диагонали напал на ладью, а ладья убегала из-под удара. Поймать ладью так и не удалось.

- Достаточно, - прозвучал довольный голос тренера. - Вы убедились, что ферзь сильнее, но и ладья неплохо перемещается по доске.

- Но слона-то я обязательно побью ферзем, - с азартом воскликнул Сергей.

- Попробуй, - улыбнулся Светлан и взял себе черного слона.



Сергей сообразил, что ферзь нужно нападать на слона по линиям. Гонялся он, гонялся за черным слоном, но побить так и не смог: уж очень верткой оказалась фигура противника.

- Ну, ладно, поиграли - и хватит, - сказал тренер. - Дома обязательно попрактикуйтесь в игре: фигура против фигуры. Это даст возможность лучше почувствовать силу и слабость каждой фигуры. И вот еще что, Сережа: я внимательно смотрел за твоей игрой и хочу кое-что посоветовать. Не стремись во что бы то ни стало напасть своей фигурой на фигуру противника. Часто выгоднее не атаковать вражескую фигуру, а ограничивать ее подвижность. Поэтому перед тем как сделать ход, лучше посмотреть: куда может пойти фигура партнера. Далее нужно попробовать выбрать такой ход, чтобы под контролем оказалось наибольшее количество полей, на которые может пойти неприятельская фигура. Тогда в распоряжении у партнера останется не так много хороших ходов, и ему будет трудно избежать ошибки. А еще полезнее поиграть фигурой против фигуры на фрагментах шахматной доски: «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три

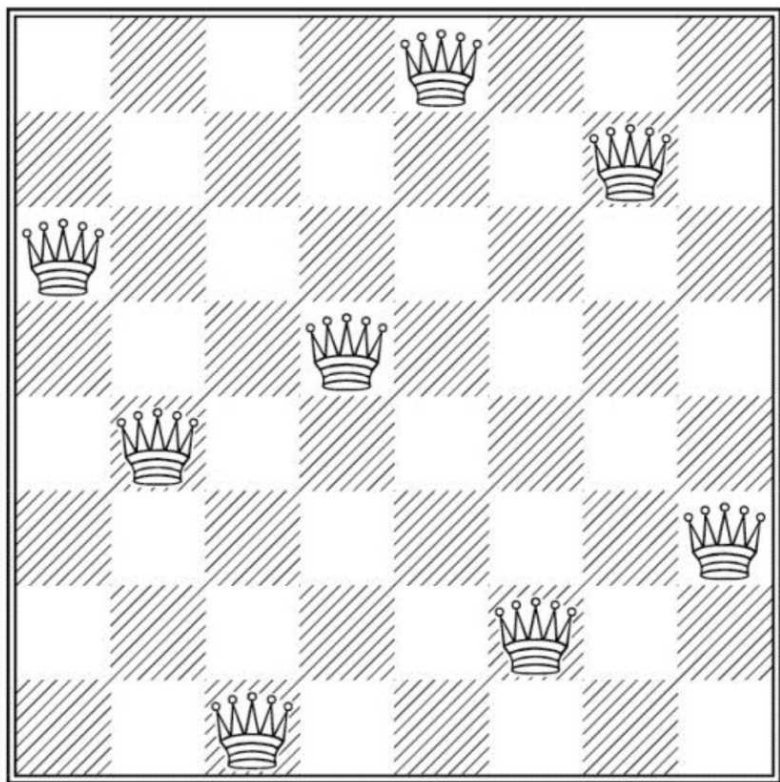
клетки», «три на четыре клетки» и «четыре на четыре клетки». Вот тут уже ферзь покажет свою силу! На каждом из этих фрагментов он легко одолеет слона, а на некоторых -и ладью. На фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на четыре клетки» ладья всегда поймает слона... А теперь я хочу предложить вашему вниманию две последние задачи, - сказал в заключение тренер. - Сначала я задам вам одну из самых знаменитых головоломок, известную не только шахматистам: расставьте на шахматной доске восемь ферзей так, чтобы ни один из них не располагался на вертикали, горизонтали или диагонали другого. Если восемь ферзей вам не удастся расставить, то расставьте, соблюдая это условие, столько ферзей, сколько сможете.

- Эта задачка похитрее, чем с восемью ладьями, - задумчиво проговорил Сергей после очередной неудачи.

Долго бились ребята, но смогли расположить на доске только семь ферзей.

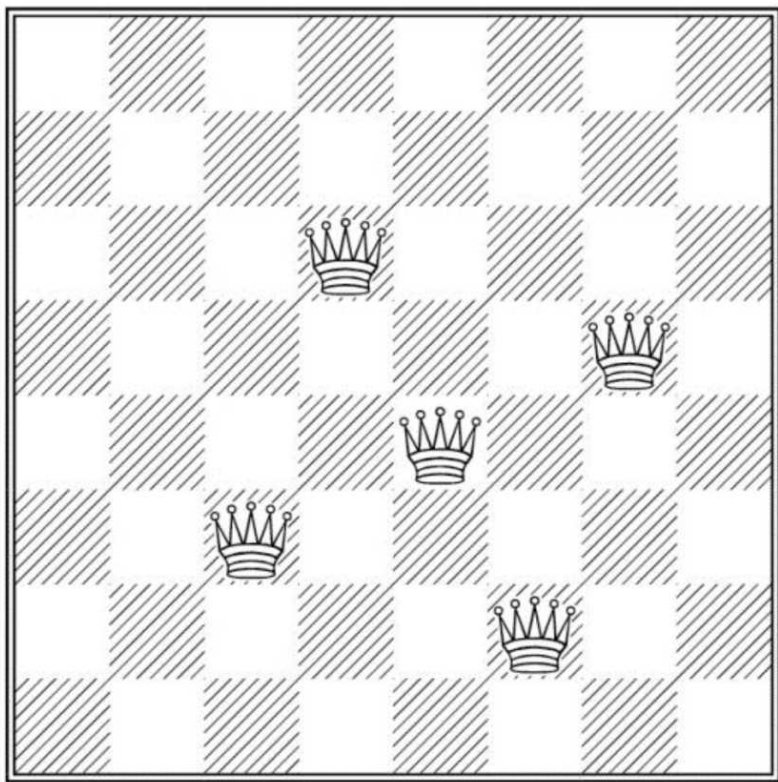
- И это неплохо, - утешил тренер.

Тогда Бусинка, которая до сих пор внимательно следила за передвижением фигур, ловко спрыгнула с сережиного плеча на шахматную доску и расставила восемь ферзей.



- Превосходно! - тренер с уважением посмотрел на Бусинку. - Мало кому на моей памяти удавалось решить эту задачу, хотя и существует 92 подобных расстановки. Причем лишь 12 из них имеют принципиальные отличия друг от друга и не получаются простыми поворотами доски или зеркальными отражениями относительно линии, проведенной через середину доски. Можете потом поискать некоторые другие варианты... Наконец, последнее задание: нужно так расставить пять ферзей, чтобы ни один из них не стоял на пути другого и при этом они держали под ударом все поля шахматной доски.

На этот раз товарищей снова выручила Бусинка.



- Восхитительно! - обрадовался тренер. - Хотя и таких расстановок немало. Ну что ж, до свидания!

- Ка-а-к? А легенда? - огорченно протянул Потеряй.

- Ах, простите, совсем забыл, - усмехнулся тренер. - Совсем забыл... Совсем забыл... предложить тебе бумагу и карандаш.

Друзья с любопытством посмотрели на карманы растеряши. А он, нетерпеливо махнув рукой, даже не поинтересовался их содержимым, а взял предложенные тренером письменные принадлежности.

- Как я говорил, слово «ферзь» произошло от индийского «визирь». Послушайте же предание о мудром визире из поэмы Фирдоуси «Шахнаме».

Легенда о мудром визире



Однажды ко двору персидского шахиншаха Хосрова Первого с подарками прибыли посланники индийского раджи. Была там среди других даров и неизвестная в Иране игра, изображающая картину войны двух армий. К комплекту шахмат прилагалось письмо: «Желаю тебе оставаться царем, пока существует небо. Прикажи тем, кто у тебя со всей основательностью постиг науки, поставить перед собой шахматную доску с фигурами, поразмыслить и определить правила этой благородной игры. Если они справятся с такой задачей, то превзойдут всех мудрецов мира, и мы добровольно пришлем дань, которую от нас требуют». Страшно рассердился Хосров Первый на индийцев, однако сдержал гнев и приказал своим мудрецам разгадать правила шахматной игры. Несмотря на грозное повеление, мудрейшие из мудрых иранцев так и не смогли постичь смысла загадки. И лишь один из приближенных, визирь Бузургмихр, сумел отгадать и правила, и порядок ходов отдельных фигур. Шахиншах Ирана торжествовал. Он повелел щедро одарить Бузургмихра: преподнести ему чашу, наполненную драгоценными камнями, сундук с золотом и даровать коня в царском убранстве.

к к к

Мальчики поблагодарили тренера и вернулись в гостиницу. По дороге Сережа заспорил с Потеряем о сравнительной силе ферзя, ладьи и слона. Сергей никак не мог поверить, что ферзь сильнее обеих фигур вместе взятых.

Ребята настолько увлеклись спором, что даже в столовой ничего вокруг себя не замечали - и, нужно сказать, напрасно. У полноватого мальчика-официанта были слишком уж большие уши. Нет, это был не Фил, а... его приятель Пил. Если бы не спор, Сережа непременно бы его узнал.

После ужина обоим спорщикам неодолимо захотелось спать.

- Наверное, мы перезанимались, - бормотал сквозь зевоту Сергей.

С превеликим трудом мальчики добрались до номера и, не раздеваясь, упали на кровати. Бусинке это показалось странным, и она устроилась не на сережином одеяле, как собиралась вначале, а на коврик под кроватью. Там и ее сморил сон.

Вскоре тихо скрипнула входная дверь, и в комнату вошли двое в масках.

- Тьфу, темно! Сейчас включу фонарик, - недовольно сказал один из них, но второй раздраженно зашикал:

- Тс-с! Все испортишь!

- Ты что, снотворного пожалел? - разозлился первый.

- Если бы я подсыпал слишком много этого порошка, то они

бы почувствовали, -прошептал второй.

Незнакомцы осторожно подошли к кровати, расположенной у окна.

- А Потеряй точно спит в этой постели? - спросил первый.

- Конечно, - подтвердил второй.

Первый быстро обыскал спящего:

- Никаких записей легенд нет, только карманные шахматы.

- Не беда, шеф это предвидел, - с усмешкой проговорил второй, вытащил заранее приготовленный мешок и натянул его на спящего мальчика.

- Жаль, Бусинки не видать, - прошептал первый.

- Настанет и ее черед, - пробурчал второй.

Похитители взвалили спящего мальчика на плечи и бесшумно удалились.

Мастерская 5



Приготовься ответить на новые вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

Меж слонов два поля есть,

Встанут там король и...

2. Придумай стихотворение о ферзе.

3. Сколько букв в слове «ферзь»?

4. По полям какого цвета передвигаются ферзи?

5. Разрешается ли ставить ферзя между двумя соседними полями?

6. Может ли ферзь перепрыгнуть через несколько полей сразу?

7. Способен ли белый ферзь побить белого слона или белую ладью?

8. Сколько различных ходов ферзь может сделать из углового поля? А из центрального?

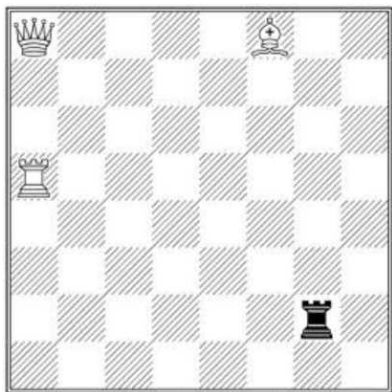
9. Сколько различных ходов по горизонтали или вертикали ферзь может сделать из углового поля? А из центрального?

10. Какая фигура выше: ферзь, слон или ладья?

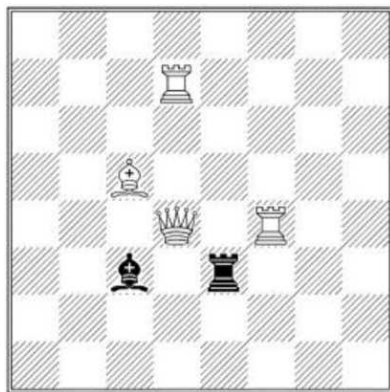
11. Какая фигура сильнее: ферзь, слон или ладья?

12. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли один из белых ферзей сделать первый ход?

13. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов (включая взятия) белый ферзь может сделать в каждом из следующих положений?



№ 1



№ 2

14. Самостоятельно придумай задачу «Подсчет ходов».

15. «Уничтожение фигуры». Какую фигуру может побить белый ферзь? А черный ферзь?

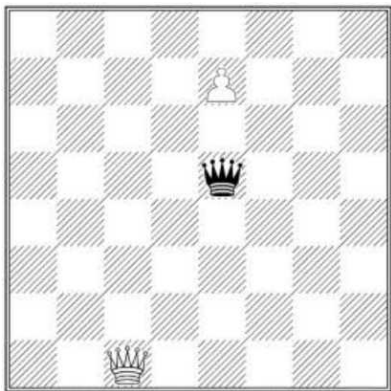


№ 1



№ 2

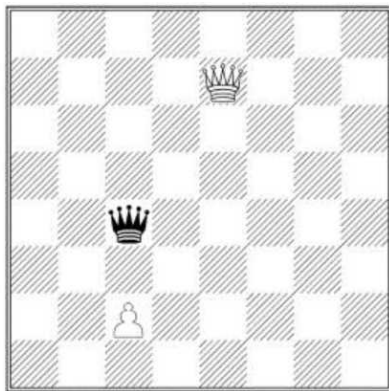
16. «Защити фигуру». Черный ферзь напал на одну из белых фигур. Защити белым ферзем атакованную фигуру (но не ставь ферзя под бой!)



№ 1

17. Самостоятельно придумай задачу «Защити фигуру».

18. «Заколдованные фигуры». Побей белым ферзем по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (они как бы заколдованы).



№ 2



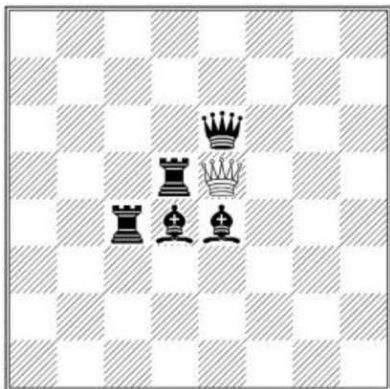
№ 1

19. Самостоятельно придумай несколько задач с «заколдованными фигурами».

20. «Один против пяти». Побей белым ферзем по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (они как бы заколдованы). Но и белому ферзю запрещается брать защищенные фигуры.

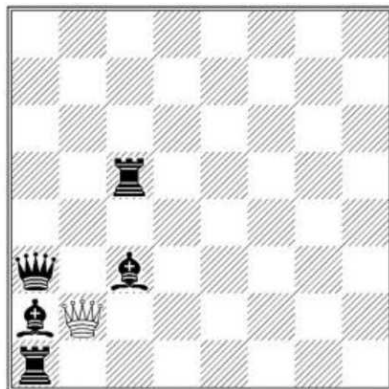


№ 2

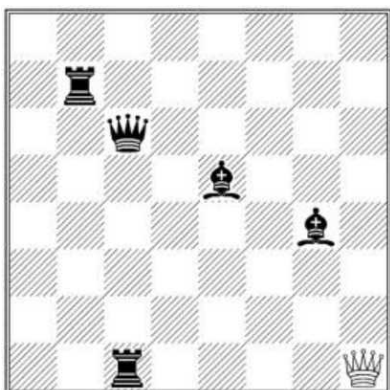


№ 1

21. Самостоятельно придумай задачу «Один против пяти».
22. «Уход из-под боя». Пойди белым ферзем на такое поле, чтобы черные фигуры не могли его побить.

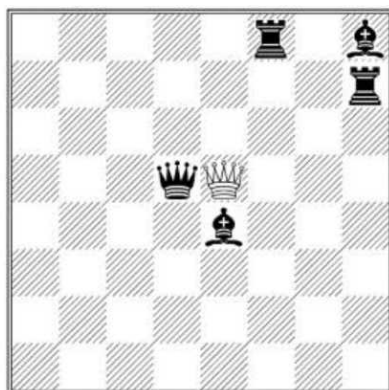


№ 2

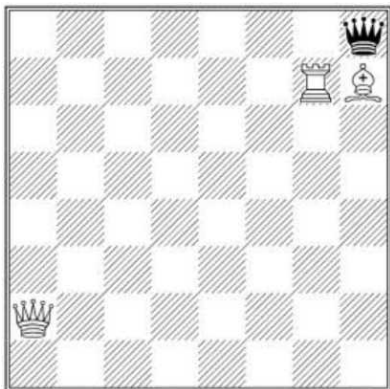


№ 1

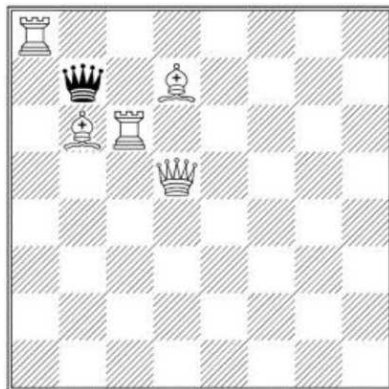
23. Самостоятельно придумай задачу «Уход из -под боя».
24. «Размен». Сделай белыми такой ход, чтобы черным пришлось разменять своего ферзя.



№ 2

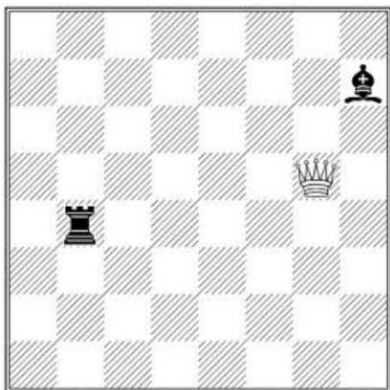


№ 1

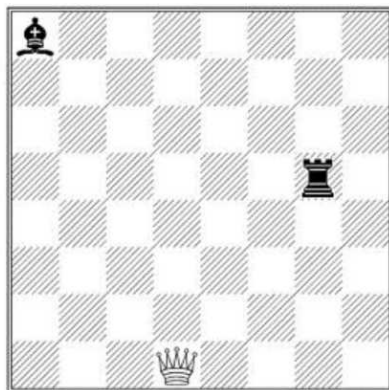


№ 2

25. Самостоятельно придумай задачу на размен.
26. «Двойной удар». Напади белым ферзем на две черные фигуры таким образом, чтобы при любом ответе противника белые победили либо ладью, либо слона.

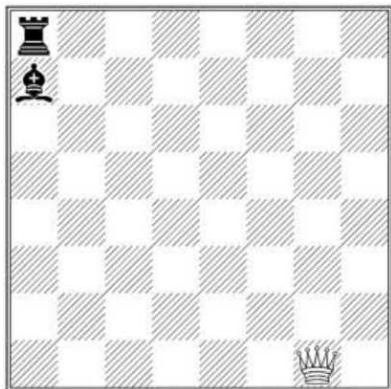


№ 1



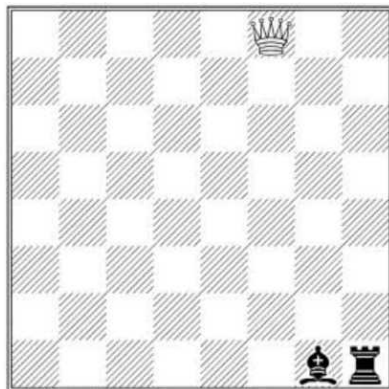
№ 2

27. Самостоятельно придумай задачу на двойной удар.
28. «Связка». Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе черные теряли одну из своих фигур.

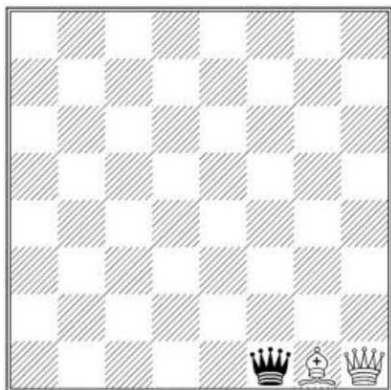


№ 1

29. Самостоятельно придумай задачу на связку.
30. «Развязывание». Найди за белых лучший ход.

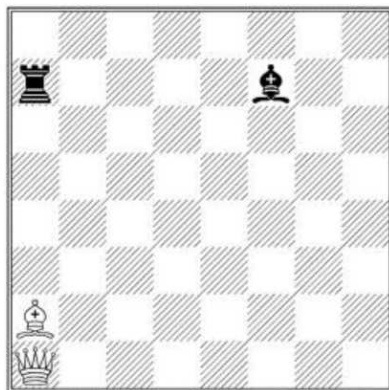


№ 2



№ 1

31. Самостоятельно придумай задачу на развязывание.



№ 2

32. «Три поля на три». Как в следующем положении на фрагменте шахматной доски белые смогут выиграть при лучшей игре обеих сторон (белые и черные ходят по очереди). Проигравшим считается тот, у кого не останется ни одной фигуры.



Глава 7. Похищение

«И конь может тоже три клетки идти,
Но к третьей бежит, уклоняясь с пути.»
Фирдоуси «Шах-наме»



Сереее снлсь Фл. Слноподобный мальчлк показывал на него пальцем и смеялся. Сергей погнался за насмешником, но вдрут куда -то проваллся и оаказался в полной темноте.

Тут юного шахматиста подбросило.

Послышалось конское ржание.

«Откуда в гостинице лошадь? Наверное сегодня меня познакомят с шахматным конем», -просыпаясь подумал Сергей.

Его еще раз подбросило, и он почувствовал, что лежит на сене. Было темно. Серееа стал протирать глаза, но тьма не отступила. Мальчлк услышал скрип колёс и догадался, что лежит в каком-то фургоне.

«Сон в руку», - пробормотал Серееа и попытался встать, но неожиданно обнаружил, что связан, да так крепко, что о побеге и думать нечего. Хотя бы щель какая была - посмотреть, что делается снаружи! В поисках лазейки мальчлк стал перекатываться по полу.

Тут слышались приглушенные голоса, и Сергей в напряжении замер.

- Ловко мы провернули это дело!

Фил! - промелькнуло в уме у Серееи.

- Только вот в его карманах нет записей, - прозвучало в ответ.

- Да нестрашно, Пил! Ерунда это все. Мне в этом деле одно не нравится: зря мы самокат Светлана с собой не прихватили. Проснется еще, чего доброго, и догонит нас на своем драндулете.

- Да не волнуйся ты! Я их неплохо «обслужил» за ужином - теперь как минимум до утра будут храпеть.

Сергей слушал, широко раскрыв глаза. Кое-что в этой запутанной истории стало для него проясняться. Но какие записи искали похитители?

В наступившей тишине Сереее почудилось, что кто -то царапается по обшивке фургона. Мальчлк затаил дыхание, не зная, чего ему следует ждать. Друг или враг? Со смешанным чувством пленник наблюдал, как крошечная щель в обшивке постепенно расширяется. Наконец в лунном свете, проникшем в фургон, он увидел знакомую мордочку.

- Бусинка! - радостно прошептал Сергей.

Обезьянка прыгнула к нему на спину и острым камешком попыталась перерезать веревки. Тут, словно почувствовав неладное, подал голос Фил.

- Светает... Погляжу-ка я на нашу добычу...

- Хочешь убедиться, что это Потеряй? Сомневаешься, что ли? - Сергей и Бусинка услышали ехидный смех Пила.

Повозка остановилась, и обезьянка забилась в угол.

Фил лениво обошел фургон и распахнул дверцы.

- Сер. Сер. Сергей! - заикаясь воскликнул он.

К Филу тотчас же подскочили Пил и еще один незнакомый мальчик. Несколько мгновений похитители растерянно смотрели на Сережу.

Наконец Фил с трудом выдавил из себя:

- Здорово, Пил, ты их напоил, они даже кровати перепутали. Теперь понятно, почему мы не нашли легенд. Ну и задаст нам взбучку Байдак.

- Ха! У Потеряя вы-то уж точно бы ничего не нашли! - засмеялся Сережа.

Глаза Фила злорадно блеснули:

- Нет худа без добра. Зато тебя поколотим.

Похитители выволокли пленника из фургона и кряхтя поставили его на ноги:

- Учиться любишь! Молодец! Сейчас мы тебя и проучим!

Фил занес над Сережей кулак, но пленник опередил своего недруга и плечом расквасил ему нос. Фил ойкнул и грохнулся на землю.

Его приятели рассвирепели и надвинулись на Сережу, но в этот момент из фургона выпрыгнула Бусинка и вцепилась Пилу в волосы.

- А-а-а! - истошно завопил тот.

Однако что могли поделать связанный Сережа и крохотная обезьянка против троих? Фил поднялся с земли и грубым движением сгреб Бусинку себе на ладонь:

- О-о! С такой-то добычей нас простят!

- Повесели Цуг, появись там с красным носом, - съязвила Бусинка.

Тут даже приятели Фила прыснули со смеху: его нос распух и стал похож на помидор.

- С тобой, обезьяна, я разберусь позже, - зло бросил Фил и шагнул к Сергею.

Пленника могло спасти только чудо. И оно произошло!

Вихрем примчался чудесный самокат, Светлан легко соскочил на траву и крикнул:

- Потеряй, мы их догнали!

Тут все посмотрели на Светлану с таким изумлением, что он понял: что -то не так. Обернулся и видит: Потеряя сзади нет.

- Потерялся дуралей, - засмеялся Пил.

- Беги, Светик! Один ты нам не поможешь, - закричал Сережа.

- Уезжай, Светлан, - пискнула и Бусинка, пытаясь вырваться из рук Фила.

- Я никогда не брошу друзей в беде, - Светлан смело пошел прямо на похитителей.

Фил крепче сжал в левой руке Бусинку, чтобы не кусалась, и двинулся навстречу

Светлану. Сережа увидел, как его друг остановился и, внимательно наблюдая за Филом, стал ждать нападения. Противник не заставил себя долго упрашивать: он по-слоновьи неуклюже развернулся и ударил. Но Светлан мгновенно поднырнул под Фила и переброшил его через голову.

- Ну, держись! - ядовито прошипели приятели Фила и с двух сторон прыгнули на Светлана.

Однако сережин друг быстро сделал шаг в сторону, и Пил с напарником столкнулись лбами.

Пока Фил приходил в себя, а его приятели тупо смотрели друг на друга, Светлан подбежал к Сереже и вместе с Бусинкой начал распутывать веревки.

Между тем Фил очнулся, зарычал, метнулся к Светлану и ухватил его за руку. Тут же подросли и его приятели. Но в этот момент связанный Сережа упал на землю и ногами подсек Фила.

- Блестяще исполнено, - неожиданно прозвучал голос Потеряя.

Ему не пришлось участвовать в схватке. Похитители, решив, что теперь им друзей не одолеть, наперегонки побежали к повозке. Снова слышалось ржание лошадей, и всю компанию как ветром сдуло.

Когда товарищи освободили Сережу от пут, он посмотрел на Потеряя и улыбнулся:

- А ведь украсть собирались тебя. Им нужны твои легенды.

- Зачем?

- Я не успел их об этом спросить, - усмехнулся Сергей. - Но как вы меня отыскиали?

- Вечером я почти ничего не пила и не ела и после ужина спала некрепко. Поэтому, когда тебя несли через порог, я проснулась от скрипа половиц, - объяснила Бусинка. - С трудом разбудила Светлана и, не дожидаясь, пока он протрет глаза, бросилась догонять фургон.

- А я никак не мог растормошить Потеряя, - признался Светлан. - Не помогло и заветное слово «легенда». Расстроившись, я тихо сказал: «Друг в беде», - и Потеряй проснулся.

- Но по дороге я опять задремал...

- И потерялся, - добавила игрунка.

- И нашелся, - закончил Сережа. - А куда мы поедем сейчас?

- Во Дворец знаний, - ответил Светлан, и друзья встали на чудесный самокат.

Дворец знаний оказался красивейшим зданием Каиссии. Парадный вход охраняли два

крылатых каменных коня, а в глубине Сергей увидел изящные мраморные лесенки. Друзья поднялись по ним наверх и очутились в длинном просторном коридоре, уставленном застекленными шкафами с грамотами и выпелами. Здесь приятелей догнали два похожих друг на друга шахматиста: у одного волосы были темные, у другого - русые. Шахматисты обратили внимание на то, что друзья неуверенно смотрят по сторонам, и узнали Потеряя.

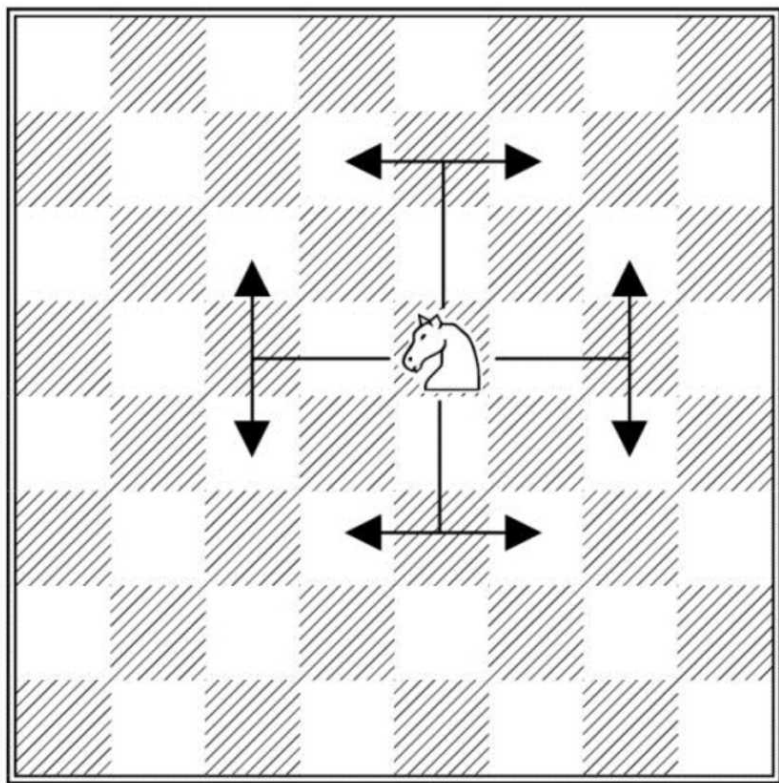
- Вы к нам? - обрадовались шахматисты. - Сегодня вы - гости группы «Г».

- Почему «Г»? - удивился Сережа.

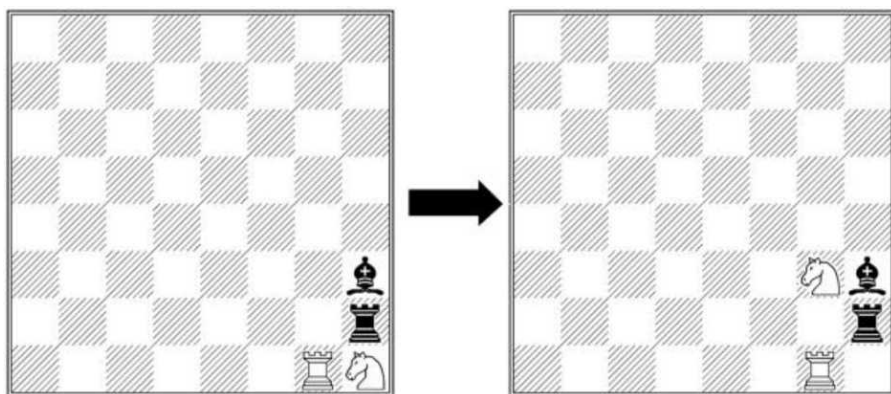
- Вот об этом мы и поговорим. Проходи, Потеряйчик, проходи и друзей своих води, - предложили шахматисты и буквально толкнули товарищей в дверь, на которой красовалась огромная буква «Г» верхом на коне.

- Нам бы послушать о ходе шахматного коня да легенду. - мечтательно сказал Потеряй.

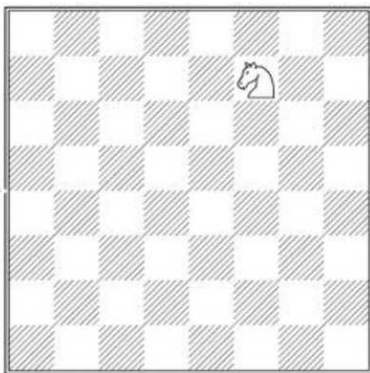
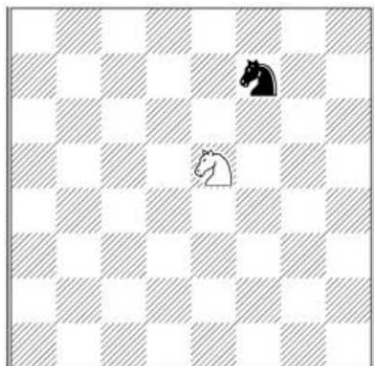
- Очаровательно! Но все по порядку! - воскликнул русоволосый. - Я начинаю. Думаю, что слово «конь» пояснений не требует? В старину эту замечательную фигуру называли всадником, прыгуном, скакуном. На шахматной доске - четыре коня: два белых и два черных. И это неудивительно: в Средние века, например, конница зачастую играла решающую роль в битве. Шахматный конь - очень хитрая фигура, она имеет любопытный способ передвижения по доске. А именно: конь перемещается так - два поля в любую сторону по вертикали и одно поле в любую сторону по горизонтали, либо одно поле по вертикали и два поля по горизонтали. Поэтому ход коня похож на букву «Г».



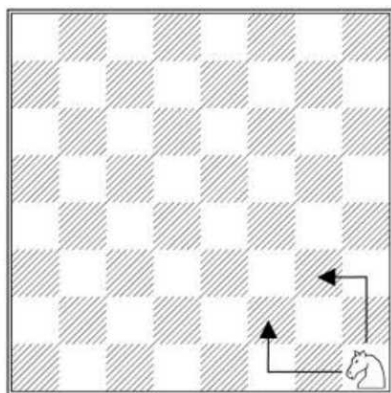
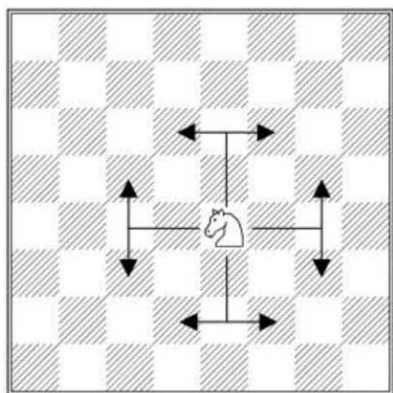
Конь - особенная фигура, которая может перескакивать и через свои, и через чужие фигуры.



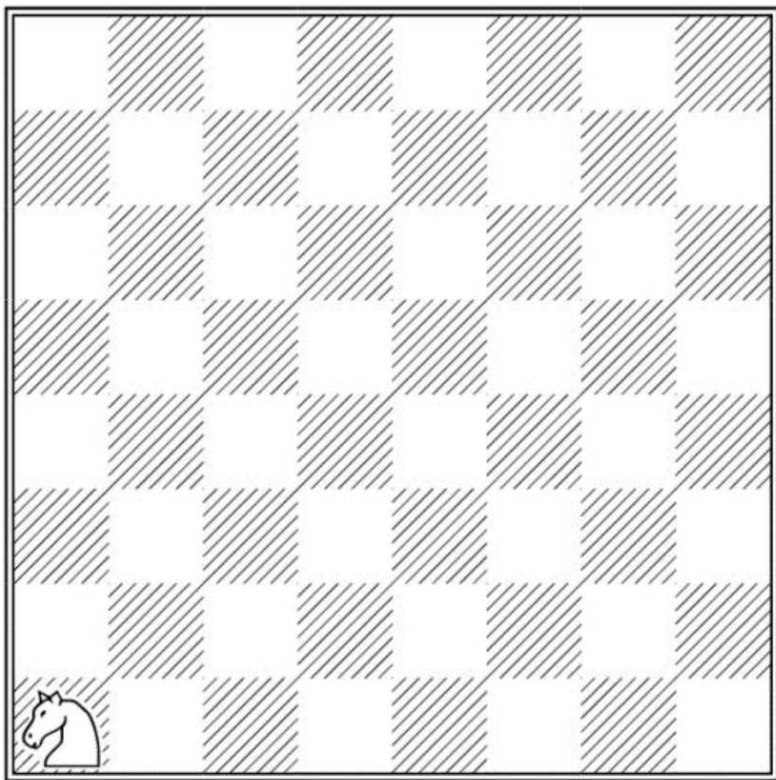
Если поле, на которое собирается прыгнуть конь, занято своей фигурой, то ход невозможен. А если на этом поле стоит неприятельская фигура, ее можно побить.



В старину на Руси и ферзь мог передвигаться подобно коню, за что и получил название «ферзь всяческая»... Но вернемся к шахматному коню. Так же, как ферзю и ладьям, ему доступны все клетки шахматной доски. Как легко убедиться, из центра конь атакует 8 полей, а из угла - только 2.



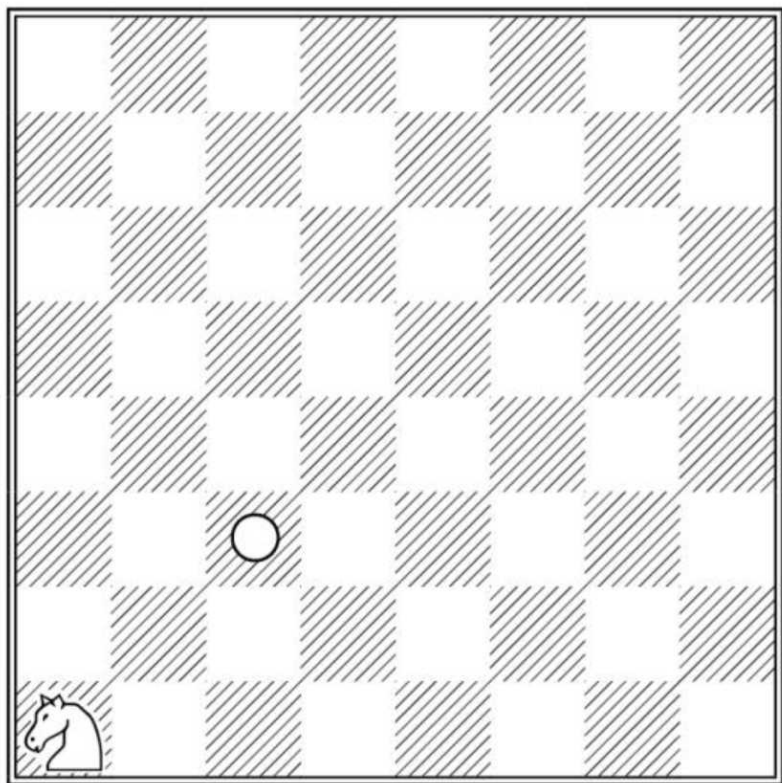
- Выходит, конь - самая слабая фигура? - спросил Сережа.
- Ну нет, он хоть и бьет меньше полей, чем ферзь, ладья или слон, но по силе слону не уступает, - обиделся темноволосый.
- Как же коню это удастся? - удивился Сережа.
- За счет того, что конь может перепрыгивать через фигуры.
- А теперь вы нам, наверное, задачки подбросите? - спросил Потеряй.
- Конечно, - кивнул темноволосый. - Вот первая. Ставим коня в угол.



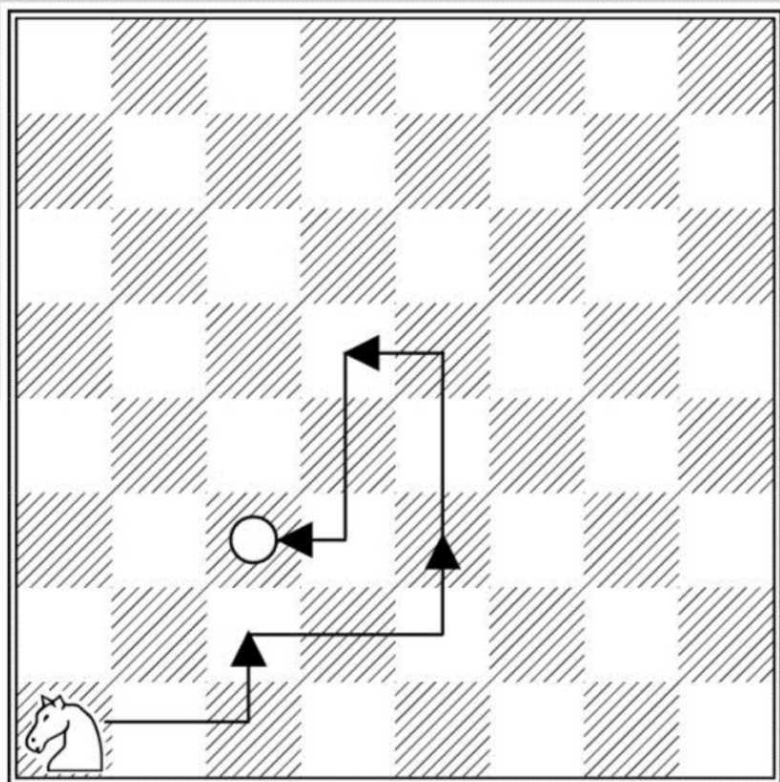
Спрашивается: за сколько ходов конь может достичь самого труднодоступного для него поля? Найдите это поле.

Шахматный конь лихо поскакал по шахматной доске. Спорить ребятам не пришлось -они быстро решили задачу.

- Труднее всего коню доскакать в противоположный конец большой диагонали, - сказал Сережа. - Туда конь доберется за 6 ходов. Вот так.

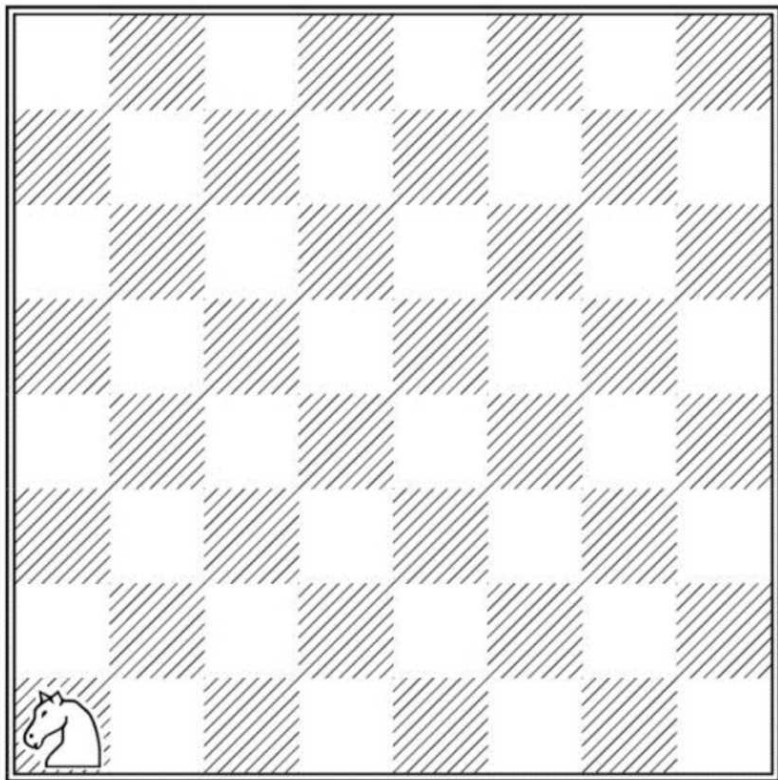


- Лишь за четыре, - удивленно покачал головой Сергей. -
Например, так, хотя можно и по-другому.



- Конь-то, оказывается, тихоход. Ферзь или слон добрались бы туда за один ход, а ладья - за два.

- Верно, конь - тихоход, но зато очень коварный. В партиях начинающих шахматистов один конь часто сметает целую армию неприятеля, да и в партиях опытных мастеров конница творит чудеса... А сейчас - самая знаменитая задача в истории шахмат: обойдите конем, начиная с углового поля, все клетки шахматной доски так, чтобы на каждой побывать лишь по одному разу. Итак, снова ставим коня на угловое поле.



Чтобы не запутаться, друзья взяли в руки мел и стали отмечать каждое поле, пройденное конем. Несколько раз конь попадал в тупик, и все приходилось начинать сначала. Упорства у приятелей хватало, но, если бы не Бусинка, они бы еще долго просидели над трудным заданием.

53
20
33
8
57
18
31
6
34
9
54
19
32

7
56
17
21
52
61
58
55
44
5
30
10
35
48
45
62
59
16
43
49
22
51
60
39
46
29
4
36
11
24
47
26
63
42
15
23
50
1
38
13
40
3
28

37
12
25
2
27
14
41

- Правильно, - улыбнулся темноволосый. - Но есть и другие пути. Найти их - ваше домашнее задание... Теперь расположите на шахматной доске тридцать два коня так, чтобы ни один из них не мешал другому сделать ход.

Сергея, Светлана, Потеряя и Бусинку не испугало столь большое количество коней. Друзья легко разгадали секрет задачи, который состоял в том, что конь каждым ходом перемещается с поля одного цвета на поле другого цвета. Коней поставили на все белые поля (а можно было и на все черные).

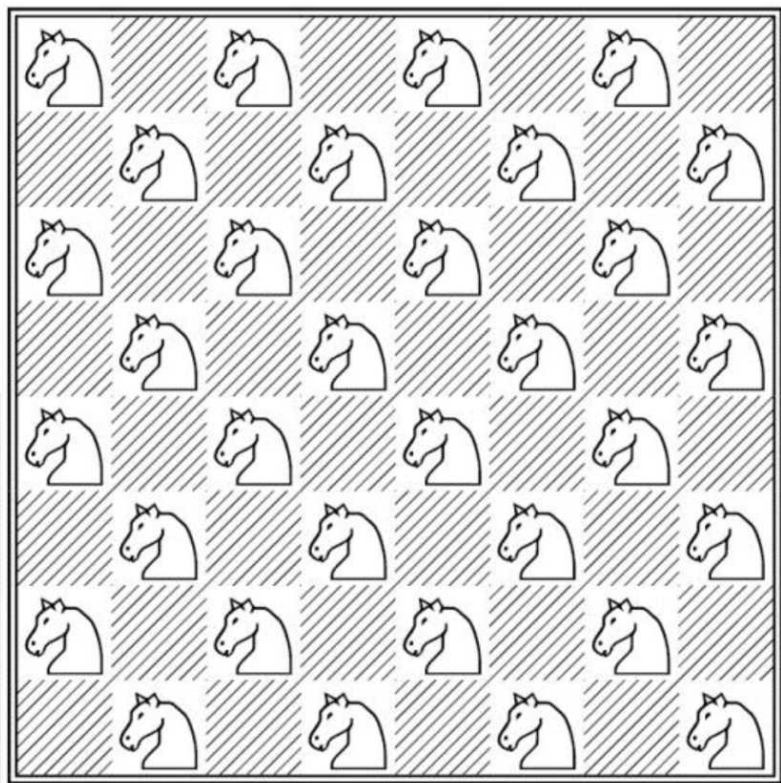
- Пора бы легенду послушать, - мягко намекнул шахматистам Потеряй.

К изумлению своих товарищей, он достал из кармана тетрадь, карандаш и приготовился записывать.

Русоволосый усмехнулся и начал рассказывать:



Приключения Садко



Странствуя по свету, герой русских былин гусляр Садко прибыл ко двору магараджи, который больше всех сокровищ ценил хороших коней. Поэтому магараджа сразу обратил внимание на быстроногого красавца-коня Садко. Былинному герою же приглянулась волшебная птица Феникс. И магараджа предложил Садко сыграть в шахматы: «Сыграем в тавлеи золотые, выиграешь - твоя птица, проиграешь - мой конь». Хорошо играл былинный герой, и, чтобы отвлечь его внимание, хитрый соперник пригласил в зал танцовщиц. Но Садко неотрывно смотрел на шахматную доску, и уловка магараджи не удалась. В разгаре сражения мудрый спутник Садко - старик Трифон - посоветовал гусляру: «Отдай слона». С

полуслова понял своего друга Садко и подставил под бой слона, а затем и ферзя. Советники магараджи попались в хитроумную ловушку и простодушно побили пожертвованные фигуры. «Выиграл! Мой конь!» - воскликнул довольный магараджа. Но лишь усмехнулся Садко и пленил своим шахматным конем короля магараджи. «Как бы ты жизнь свою не проиграл», - пригрозил разозленный магараджа и

приказал открыть двери, ведущие к волшебной птице. Не знал Садко, что птица Феникс усыпляет людей своими сладкими речами. И вот уже спят убаюканные ее волшебным голосом спутники Садко. Однако сам он устоял против злых чар, заиграл на гусях и разбудил товарищей. Еще больше рассердился магараджа и велел своим воинам схватить гусяря. Но Садко заставил птицу Феникс усыпить воинов магараджи и целым и невредимым вернулся на свой корабль.

Мастерская 6



Постарайся ответить на новые вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

На доске есть у меня Две лошадки - два...

Раскрыл Сереженька ладонь —

Скачи в атаку, черный.

2. Придумай стихотворение о шахматном коне.

3. Сколько букв в слове «конь»?

4. По полям какого цвета передвигаются кони?

5. Разрешается ли ставить коня между двумя соседними полями?

6. Может ли один белый конь побить другого белого коня или иную белую фигуру?

7. Сколько различных ходов конь может сделать из углового поля? А из центрального?

8. Какая шахматная фигура выше: ферзь, слон, конь или ладья?

9. Какая фигура сильнее: ферзь, слон, конь или ладья?

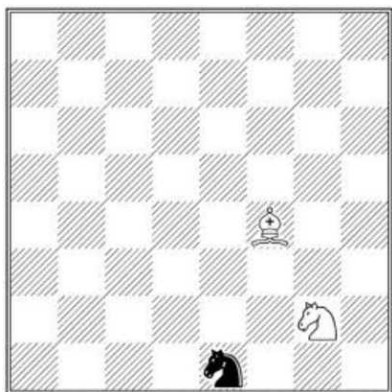
10. Есть ли на шахматной доске поля, с которых конь может сделать ровно три различных хода?

11. Удастся ли тебе найти на доске поля, с которых конь может сделать семь различных ходов? А пять ходов? А только один?

12. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли один из белых коней сделать первый ход?

13. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов (включая

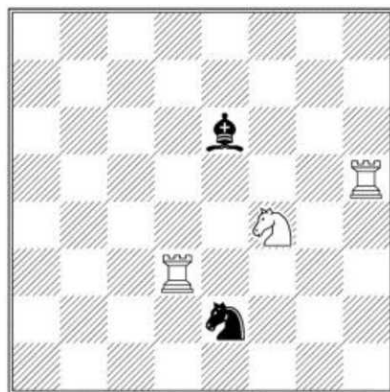
взятия) белый конь может сделать в каждом из следующих положений?



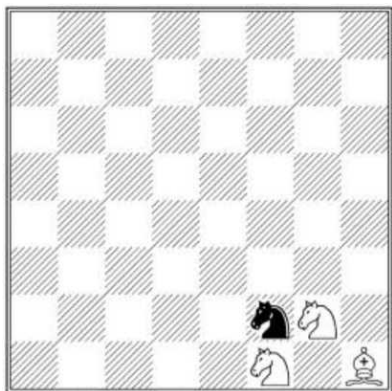
№ 1

14. Самостоятельно придумай задачу на подсчет ходов.

№ 2



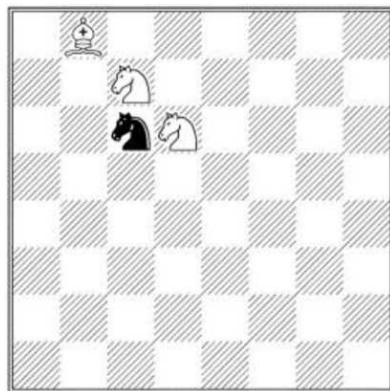
15. «Защити фигуру». Черный конь напал на белого слона. Защити атакованную фигуру одним из белых коней.



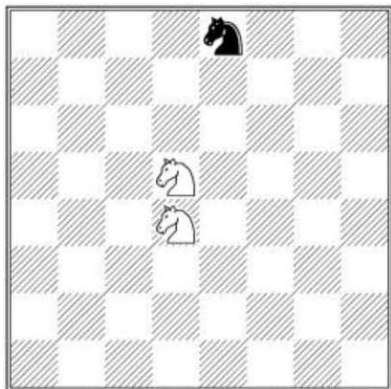
№ 1

16. Самостоятельно придумай задачу «Защити фигуру».

№ 2



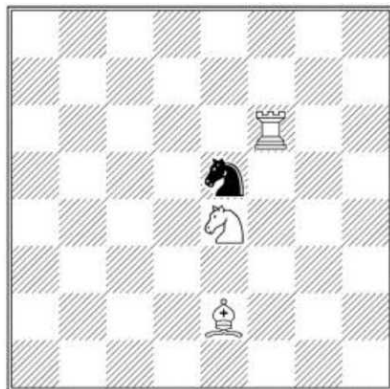
17. «Аркан для черного коня». Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе черные теряли коня.



№ 1

18. Самостоятельно придумай задачу «Аркан для черного коня».

19. «Заколдованные фигуры». Побей белым конем по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (представь, что они заколдованы).



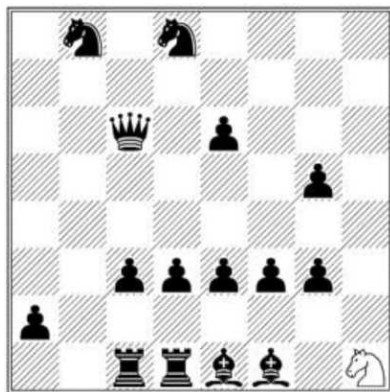
№ 2



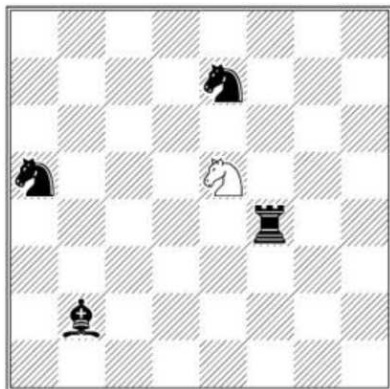
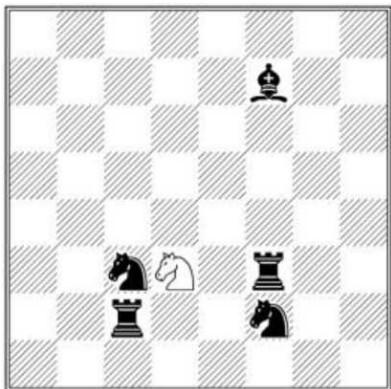
№ 1

20. Самостоятельно придумай несколько задач с «заколдованными фигурами».

21. «Вилка». Напади белым конем на две черные фигуры таким образом, чтобы при любом ответе противника вторым ходом забрать одну из вражеских фигур и не потерять своего скакуна.



№ 2



№ 1

№ 2

22. Самостоятельно придумай несколько задач на «вилку».

23. «Три поля на три». Как в следующем положении на фрагменте шахматной доски белые смогут выиграть при наилучшей игре обеих сторон (белые и черные ходят по очереди)? Проигравшим считается тот, у кого не останется ни одной фигуры.



Глава 8. О том, кого нельзя побить

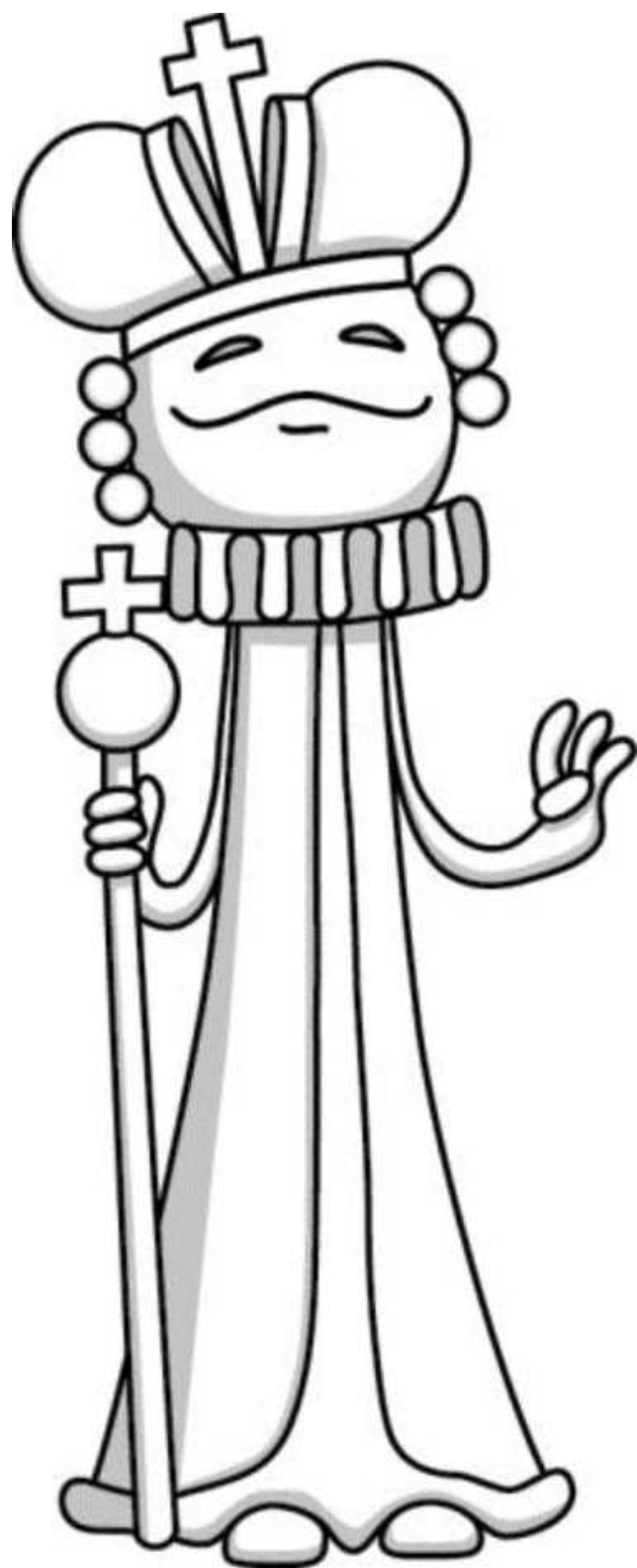
«Всех королей казнить! —

Уж такова их роль.

Бессмертен лишь один —

То шахматный король.»

Я. Штаудингер «Вечный король»





- А кто нам расскажет о короле? - спросил Сережа.
- Подожди чуть-чуть, скоро узнаешь, - ответил Светлан и повел друзей по коридорам Дворца знаний.
- Смотрите, смотрите! Наши знакомые! - обрадовался Потеряй, указывая на распахнутые двери одной из комнат.

У дальней стены по стойке «смирно» стояли Белопольский и Чернопольский. Между ними на большом золоченом столе под стеклом покоилась толстая красивая книга. К удивлению друзей, члены секции «Легкий слон» даже головы не повернули.

- Это Книга шахматной мудрости. Скоро она нам пригодится, - пояснил Светлан.

В это время где-то совсем рядом послышались размеренные шаги, и солидный бас

торжественно пропел:

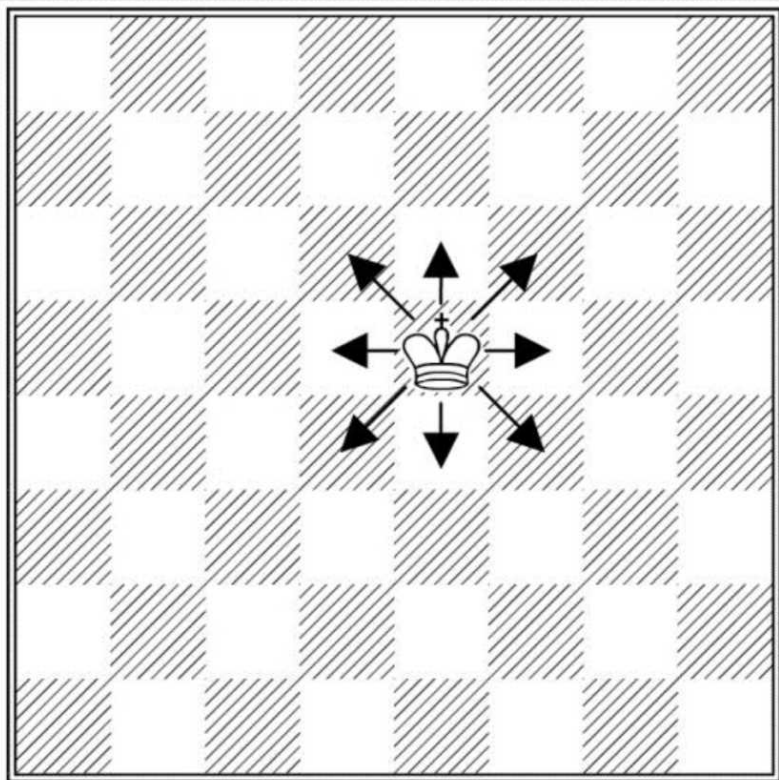
- Ку-да и-дет король - большой секрет.
- Это Паламед, главный маэстро города. Он -то и поможет нам, - шепнул Сереже Светлан.

- Да, я Паламед, - словно угадав, о чем шла речь, проговорил главный маэстро и величаво подплыл к друзьям. - А вам, если я не ошибаюсь, хочется побольше узнать о шахматном короле? Потеряй, прошу тебя и твоих друзей следовать за мной.

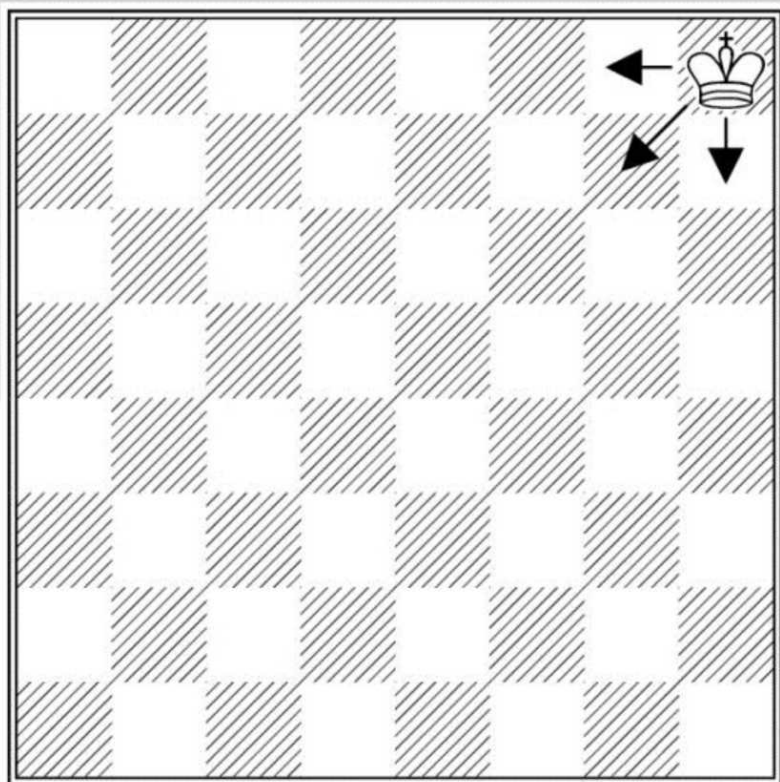
В сопровождении Паламеда ребята прошли в светлый зал, где и расположились за небольшим, затейливо расписанным шахматным столиком.

- Что за странное имя - Паламед? - буркнул себе под нос Сережа, но главный маэстро, похоже, обладал потрясающим слухом:

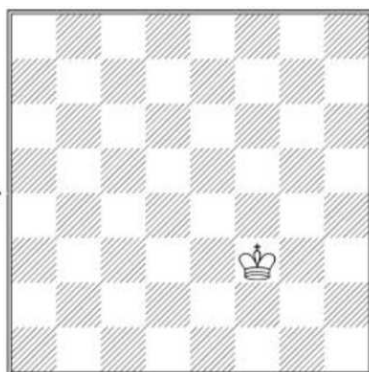
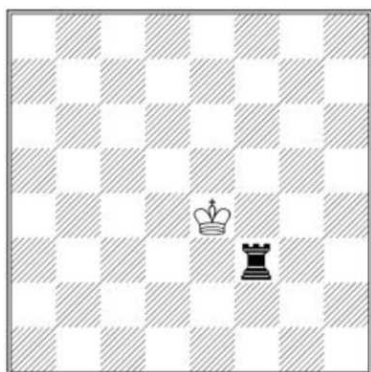
- Ничего странного. Это очень древнее имя. Согласно старинному мифу мой далекий предок участвовал в осаде Трои и именно у стен этого легендарного города изобрел шахматы. Поэтому первый шахматный журнал, основанный в Париже в 1836 году, так и был назван - «Паламед»... Потеряй, не ищи карандаш, потом запишешь... Перейдем к занятиям. Шахматный король - самая важная фигура на доске. Любопытно, что в древности на Руси эту фигуру называли «царь», да и сами русские цари любили играть в шахматы. Сильным игроком был Петр Первый, а Иван Грозный даже умер за шахматной доской. К сожалению, в шахматах возможности королей ограничены. Этим фигурам дозволено перемещаться за один ход лишь на одно поле по горизонтали, вертикали или диагонали.



- Король может пойти на одно из восьми полей, - сосчитал Сережа.
- Это из центра, а из угла - лишь на три, - заметил Паламед.



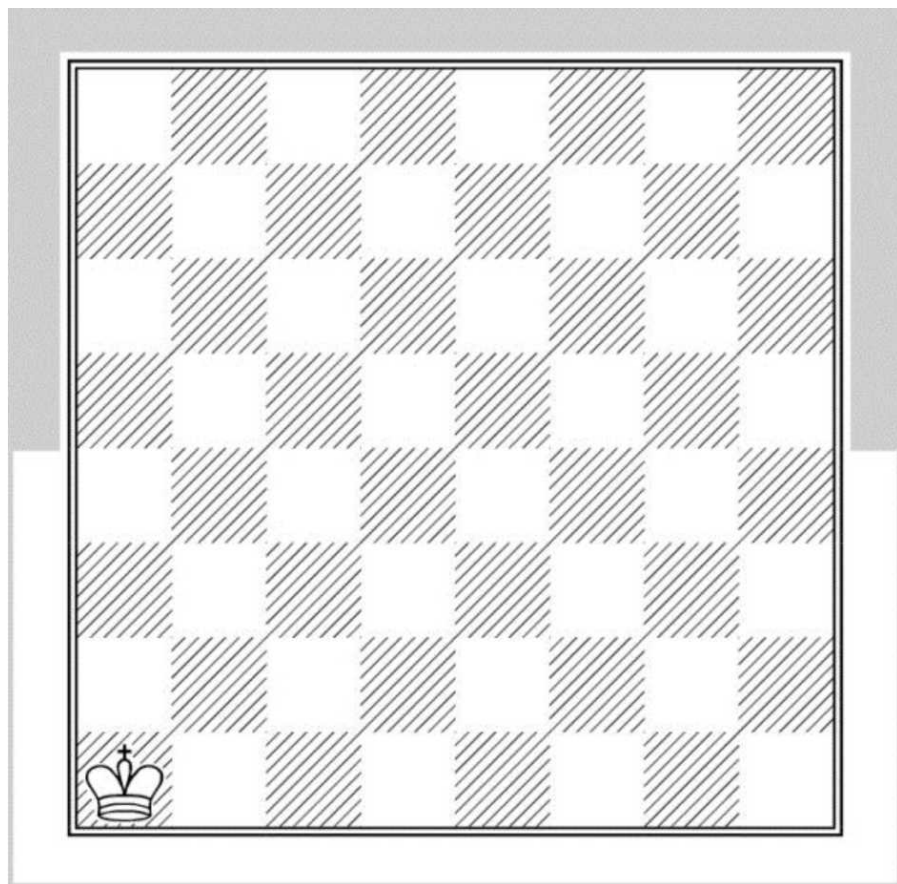
- Как и другие фигуры, с которыми вы познакомились, король бьет вражеские фигуры на тех же полях, куда и ходит.



- Король - единственная фигура, которая не может пойти на клетку, находящуюся под ударом фигуры противника. Король в этом смысле - явление особое: бить его нельзя, но и под бой ставить запрещается... А теперь решите привычные для вас

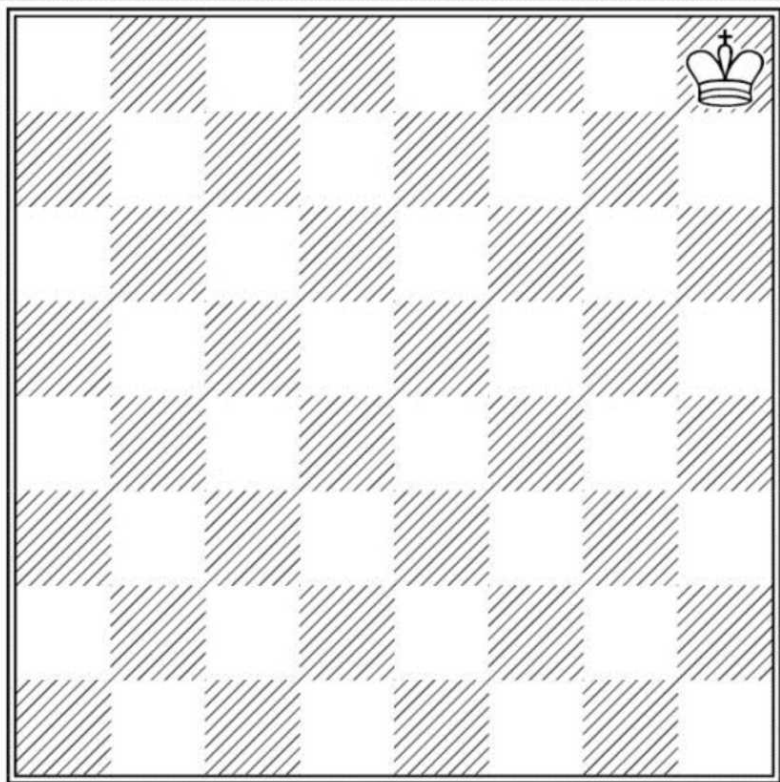
задания. За сколько ходов король доберется из углового поля до самого для него труднодоступного?

Паламед поставил белого короля на крайнее левое поле первой горизонтали, и друзья задумались.



- Наверное, дольше всего королю добираться в противоположный угол шахматной доски, - сказал Сергей и направил короля по большой черной диагонали.

За семь ходов король пробежал из угла в угол.

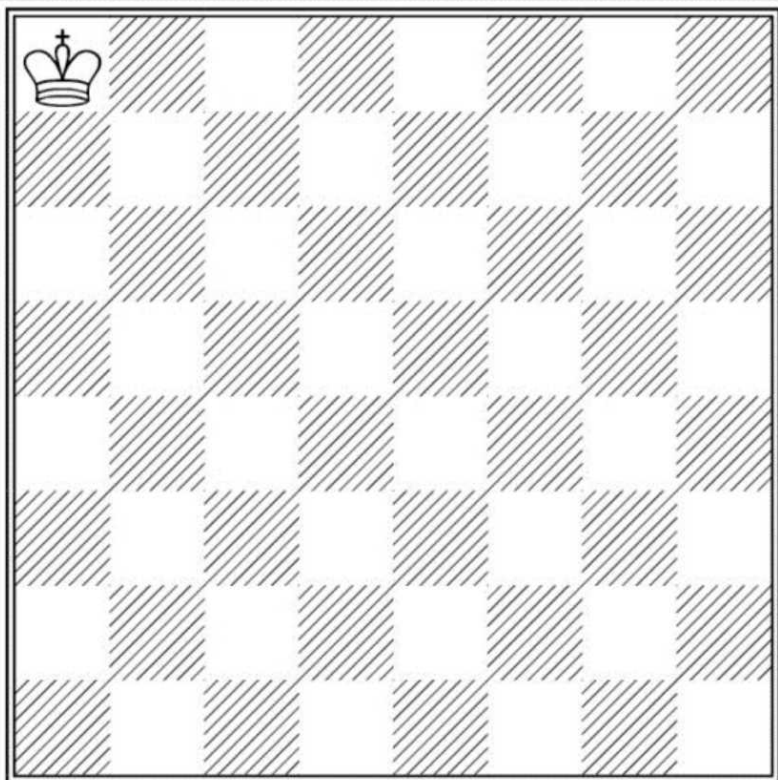


Вдруг в глазах Паламеда Сережа заметил хитринку. В чем же дело? А, вот оно что... Оказывается, за семь ходов король может пройти не только в противоположное угловое поле, но и на любую клетку последней горизонтали или крайней правой вертикали.

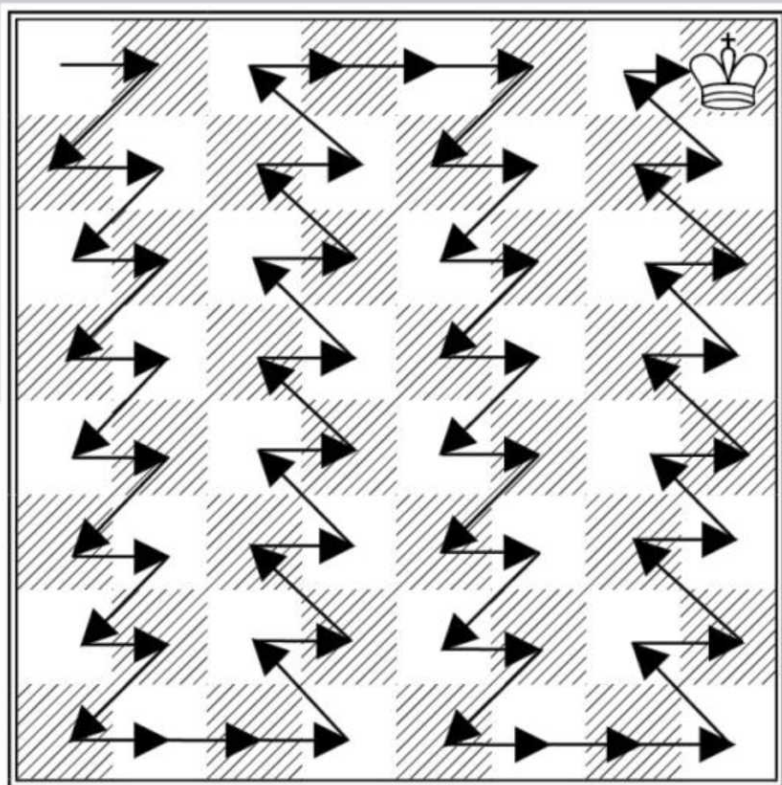
- Хорошо, - улыбнулся Паламед. - Обойдите королем все поля шахматной доски, проходя над каждой клеткой лишь один раз.

- Король пройдет как ладья, - сразу ответил Сергей.

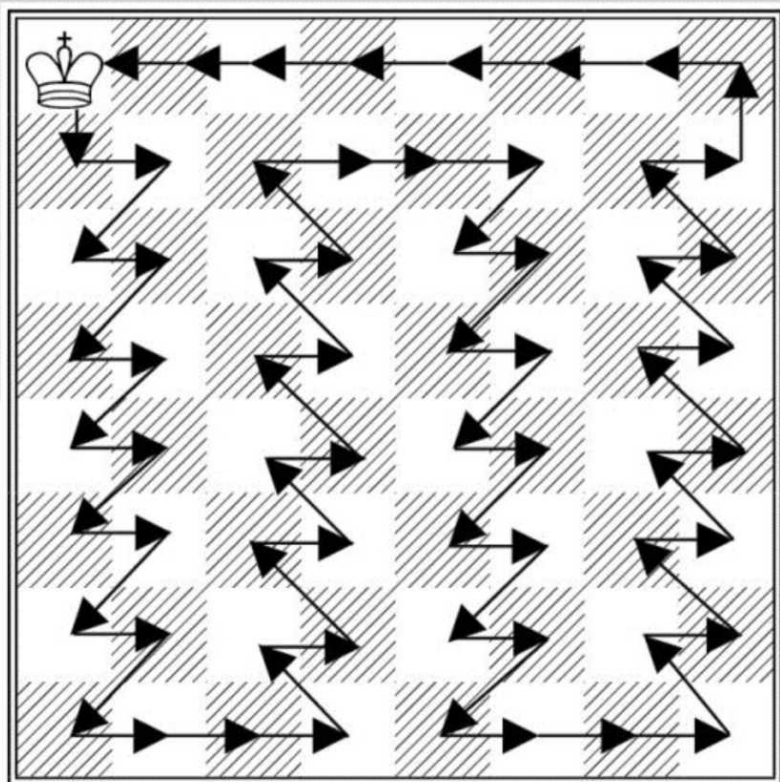
- Это так, но попробуйте по-другому: поставьте короля в дальний левый угол и найдите его маршрут, похожий на две елочки, - прищурился Паламед.



Ребята и Бусинка удивились необычной задаче и с легкостью нашли решение.



- Хорошо, теперь сделайте две елочки и вернитесь на исходное поле, - усложнил задачу Паламед.
Но и это оказалось товарищам по плечу.



- Отлично, - кивнул Паламед. - Теперь расположите 16 королей так, чтобы они не мешали друг другу сделать ход.

Недолго думая, друзья снова справились с заданием.

- Совершенно верно: это одна из множества возможных расстановок, - проговорил Паламед и с улыбкой взглянул на Потеряя.

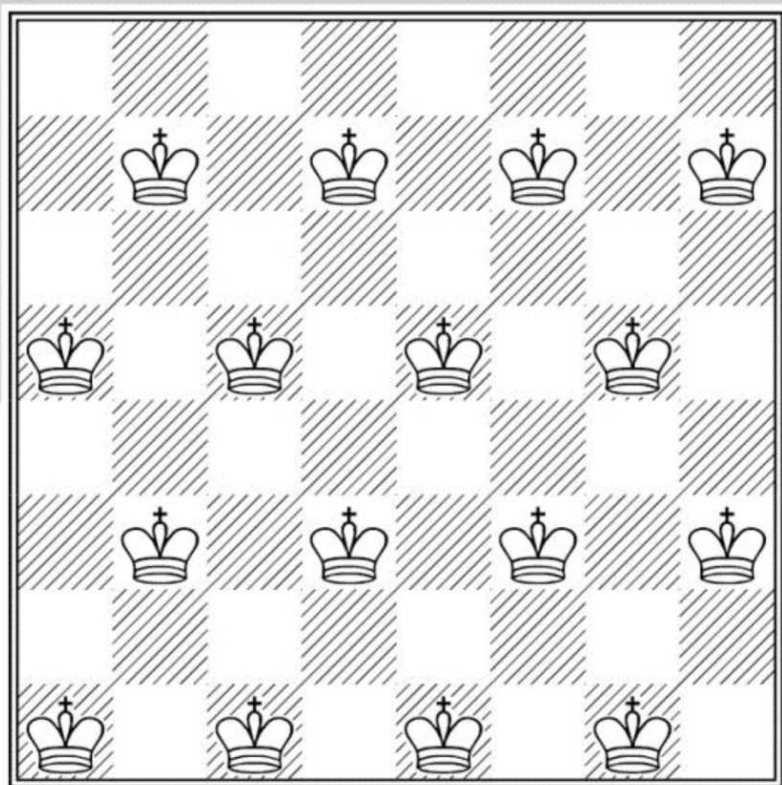
Растеряша достал карандаш, судорожно порывшись еще некоторое время в карманах и с виноватым видом развел руками. Паламед понимающе кивнул и протянул мальчику тетрадь.

- Спасибо-спасибо, только погодите минутку: сначала мне надо записать Ваш рассказ о далеком предке из Трои...

Переждав, Паламед начал свое повествование:

- Итак, легенда, тоже заимствованная из «Шах -наме». Слушайте, пожалуйста, внимательно: история, которую я собираюсь вам сейчас поведать, основана на том, что в нашей игре короля-шаха побить нельзя.

Легенда о гаве и талханде



В индийской столице Сандали овдовела царица. Пока молочные братья царевичи Гав и Талханд были малы, их мать мудро правила страной. Однако выросли сыновья, и разгорелся между ними спор: кому взойти на престол? Братья поссорились, каждый из них собрал войско, и пробил час кровопролитного сражения. Победу в битве одержал Гав. Но не сдался его брат, снова собрал войско и двинул его на Гава. Решающее сражение произошло на берегу моря. Отчаянно дрался Талханд, но рать его была разбита, а сам он умер от палящего солнца, жажды и голода. Безутешная царица обвинила Гава в том, что он убил своего брата. «Талханд погиб не в сражении», - пытался уверить Гав свою мать. «Докажи это», -

скорбно отвечала царица. Собрал Гав мудрецов, рассказал о битве и приказал к утру что -нибудь придумать. И мудрецы изобрели шахматы, в которых короля в сражении убить нельзя!

«Из тека и кости слоновой полки,
Два шаха, что в славе своей велики.
Гляди - и пехота, и конница тут,
Два войска построились, в битву идут.
Здесь кони, слоны и наставник царя,
Бойцы, что сражались, отвагой горя.
Все было как в день, когда шли они в бой,
Один нападает и медлит другой...» «И смотрит кругом

государь молодой:

Рассеяно войско, в тревоге большой.
Вода и преграды, куда ни беги,
Направо, налево, повсюду враги.
Шах, мат - от лишений скончался герой,
То было веленье судьбы роковой.
И так о Талханде сказать пожелав,
Начало дал шахматам доблестный Гав.»

И бедная царица всей душой привязалась к шахматам, не расставаясь с ними ни днем, ни ночью.

«Окончен теперь этот долгий рассказ,
Что в древних преданьях я слышал не раз.

Доска же для шахматной мудрой игры Осталась на память от этой поры».[3]

Мастерская 7



Постарайся ответить на новые вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

Кто может подсказать пароль?

Его величество.

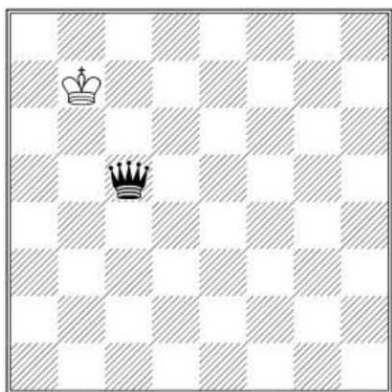
Безопасные поля Поищи для...

2. Придумай стихотворение о шахматном короле.

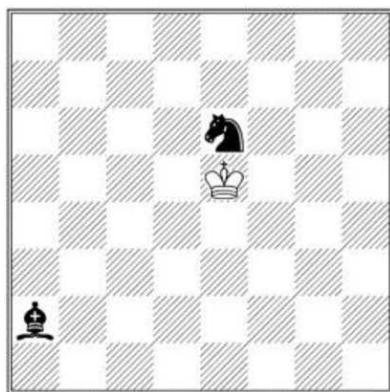
3. Сколько букв в слове «король»?

4. По полям какого цвета передвигаются короли?

5. Разрешается ли ставить короля между двумя соседними полями?
6. Может ли белый король побить иную белую фигуру?
7. Сколько различных ходов может сделать король из углового поля? А из центрального?
8. Какая шахматная фигура выше: король, ферзь, слон, конь или ладья?
9. Какая фигура сильнее: король, ферзь, слон, конь или ладья?
10. Можно ли короля ставить под удар неприятельской фигуры?
11. За какое наименьшее количество ходов король obeжит вокруг шахматной доски, побывав на каждой угловой клетке и вернувшись на исходное угловое поле?
12. Перепрыгивает ли белый король через черного?
13. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли один из белых королей сделать первый ход?
14. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов белый король может сделать в каждом из следующих положений?



№ 1



№ 2

15. «Заколдованные фигуры». Побей белым королем по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам двигаться нельзя (представь, что они заколдованы).



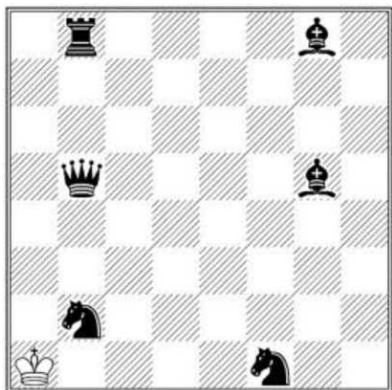
№ 1

16. Самостоятельно придумай несколько задач с «заколдованными фигурами».

17. «Трудный путь». Пробрись кратчайшим путем белым королем в противоположный угол шахматной доски, выбрав такой маршрут, чтобы не попасть под удар черных фигур (ходит только белый король).



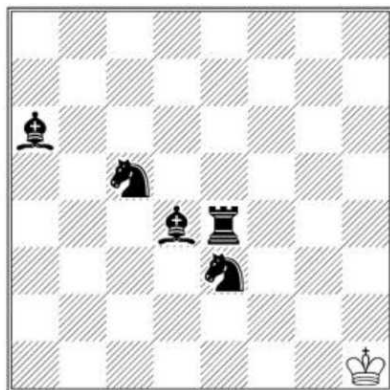
№ 2



№ 1

18. Самостоятельно придумай задачу «Трудный путь».

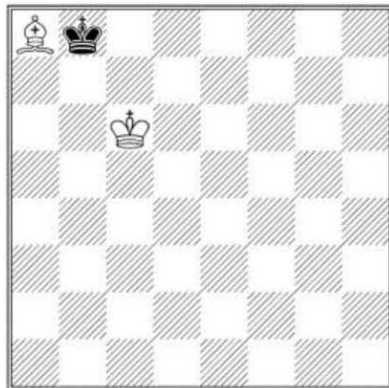
19. «Защити фигуру». Черные напали на одну из белых фигур. Как белым ее защитить?



№ 2



№ 1



№ 2

20. Самостоятельно придумай задачу «Защити фигуру».

Глава 9. Детский сад «Волшебная пешка»!

«Король задумался: послать вперед дозор?

Иль может быть не ждать,

А ринуться всем строем?

Ведь смерть в бою достойней, чем позор, -Он пешке приказал
идти и пасть героем.»

Я. Стемповски «Турнир живых шахмат»



Пора бы познакомиться с пешками, - нетерпеливо проговорил Сережа.

- А мы, по-твоему, куда идем? - сказал Светлан,

подтрунивая над беспокойным любопытством друга. - Там, где нам сегодня предстоит побывать, и можно будет подружиться с пешками.

Ребята с Бусинкой вприпрыжку бежали по улицам Каиссии и радовались теплему ветру и ясному солнцу. Вдруг в шумной толпе каиссиян Сережа явственно различил лица Фила,

Пила и... Светлана!

Сергей мотнул головой: что за наваждение, ведь Светлан бежит впереди с Потеряем и Бусинкой! Видение почти тотчас же исчезло, и мальчик засомневался: видел он другого Светлана или нет? Сереже пришло в голову, что, может быть, все дело в огромных уличных зеркалах, которые им несколько раз попадались по дороге в причудливых оправах в виде мраморных слонов.

- Наверное, я видел отражение Светлана, - решил он и поспешил рассказать о случившемся своим товарищам:

- Опять возле нас крутятся Фил и Пил.

- Неужели они не уgomонились и опять собираются похитить Потеряя? - заволновался Светлан.

- Мне кажется, эти двое неспроста появились около Дворца знаний, - задумчиво произнесла Бусинка.

- Конечно, неспроста, - в толпе мелькнула знакомая гримаса Фила. - Тебе, обезьяна, недолго осталось бродить на свободе. Байдак очень хочет тебя видеть.

Вся шахматная компания сжала кулаки и готова была ринуться в атаку. Однако Фил, как привидение, моментально растворился в людском потоке. Откуда он появился и куда исчез, так и осталось загадкой.

- Ишь ты, хочет нас запугать! Ну ничего, пусть только попробует тронуть Бусинку!.. - от возмущения Сергей не нашелся, что сказать дальше, и только погрозил кулаком невидимому врагу.

- Пойдем, пойдем, - принялись успокаивать его Светлан и Потеряй. - Сейчас нам все равно некогда на Фила время терять.

С трудом подавив неприятное чувство, друзья медленно продолжили свой путь. Сережа то и дело оглядывался по сторонам, выискивая в море людских лиц знакомые слоновьи черты, но тщетно.

Вскоре показался длинный узорчатый забор, из-за которого доносилось звучное сопение и дружный смех.

- «Детский сад „Волшебная пешка”», - прочитал Сережа.

- Сюда-то нам и нужно, - проговорил Светлан.

- В детский сад?

- В столице нет пешечного кружка, поэтому с пешками мы

подружимся здесь, - пояснил Светлан.

- А разве малыши играют в шахматы?

- И даже очень неплохо! Да будет тебе известно, великий кубинец Хосе Рауль Капабланка уже в возрасте четырех лет обыграл своего отца! Да и Анатолий Карпов с Гарри Каспаровым рано научились хорошо играть, - похвастался своими знаниями Потеряй.

- Поэтому в детских садах Каиссии шахматам обучают с пеленок, - добавила Бусинка.

Сразу у входа их встретила воспитательница.

- А зачем малышей обучать игре в шахматы, если это можно сделать в школе? - не удержался от вопроса Сережа.

- Наши ученые долго изучали способности детей и узнали много интересного. Оказалось, что как раз в дошкольном возрасте ребенок может достичь очень многого. Уже в два - три года можно научиться читать, выучить иностранные языки. Так почему же нельзя освоить азы такой нужной и интересной игры, как шахматы? Память надо развивать и тренировать с самых юных лет...

- С помощью шахмат?

- Конечно! Полезно научиться играть как можно раньше, - при этих словах Сергей покраснел. - Шахматная игра развивает у малышей память, мышление, внимание, формирует необходимые каждому человеку черты характера. Поэтому в школе наши ребята обычно хорошо учатся.

- А как вы с ними занимаетесь? - спросил Сергей.

- В младшей группе мы показываем ребятам фигуры, объясняем их ходы при помощи сказок, коротких стихотворений, веселых игр, занимаемся лепкой, рисованием и вырезанием шахматных фигур. Играть наши малыши начинают не на всей шахматной доске, а на маленьких ее участках - «две на две клетки», «три на три клетки». Тут им легче сообразить, какая из фигур самая сильная. Известно, что в возрасте 3-5 лет малыши задают много вопросов, любят загадки, игры, сказки. Поэтому даже загадки у нас шахматные. С ребятами постарше мы читаем большие шахматные стихотворения и проводим сложные игры. А самые «взрослые» уже много знают о шахматах, их законах, поведении во время игры. Мы рассказываем им биографии чемпионов мира, смешные случаи из шахматной практики, ребята соревнуются с детьми из других детских садов.

Сережа и его товарищи прошли в комнату для занятий. Малыши сразу облепили воспитательницу и засыпали ее вопросами:

- А почему слон не похож на слона?

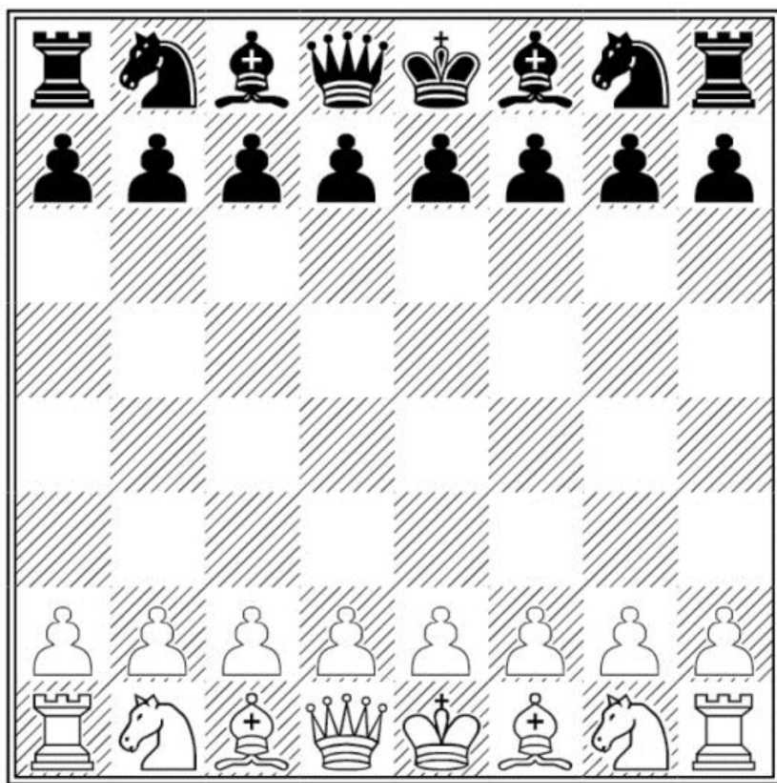
- А почему доска деревянная?
- А почему король самый большой?

Пока воспитательница терпеливо отвечала на вопросы, Сережа подозвал одного озорного малыша и спросил:

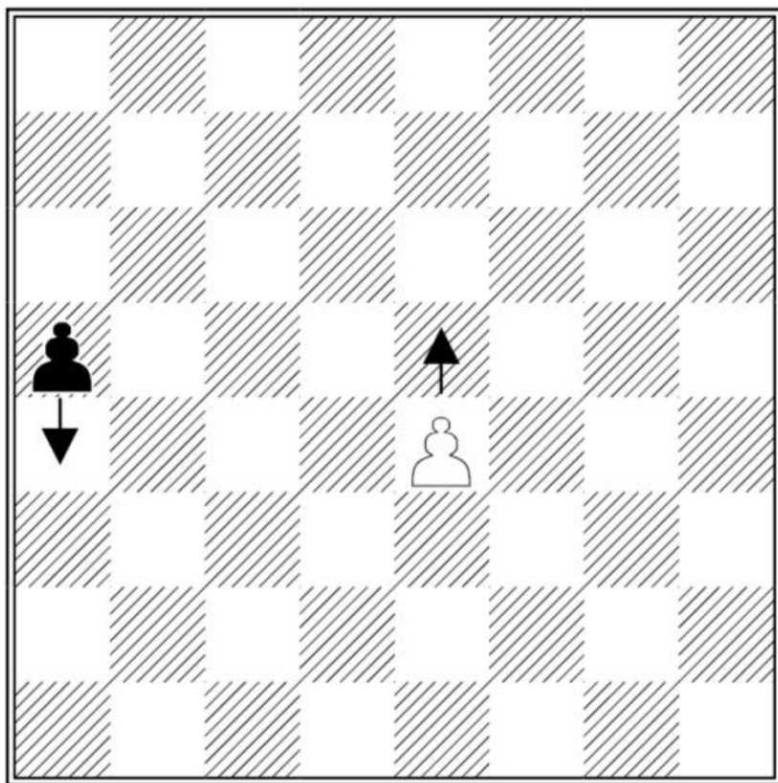
- Нравятся тебе шахматы?

- Очень. В них думать нужно. Раньше я играл только в солдатики, а теперь и в шахматы. Я хочу научить играть в шахматы маму, брата и еще обыграть папу...

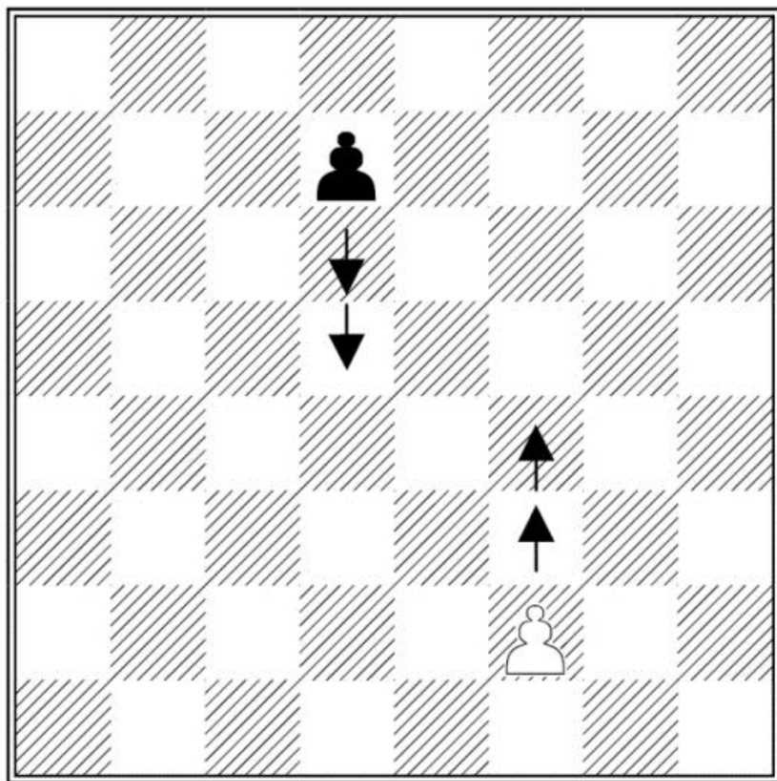
- Тихо, дети, - сказала воспитательница. - Рассаживайтесь и не шумите. И вы, гости, тоже. Сегодня я расскажу о пешках. Пешка слабее всех фигур. Она в шахматах как пеший солдат. В начальном положении пешки прикрывают своим строем все остальные фигуры.



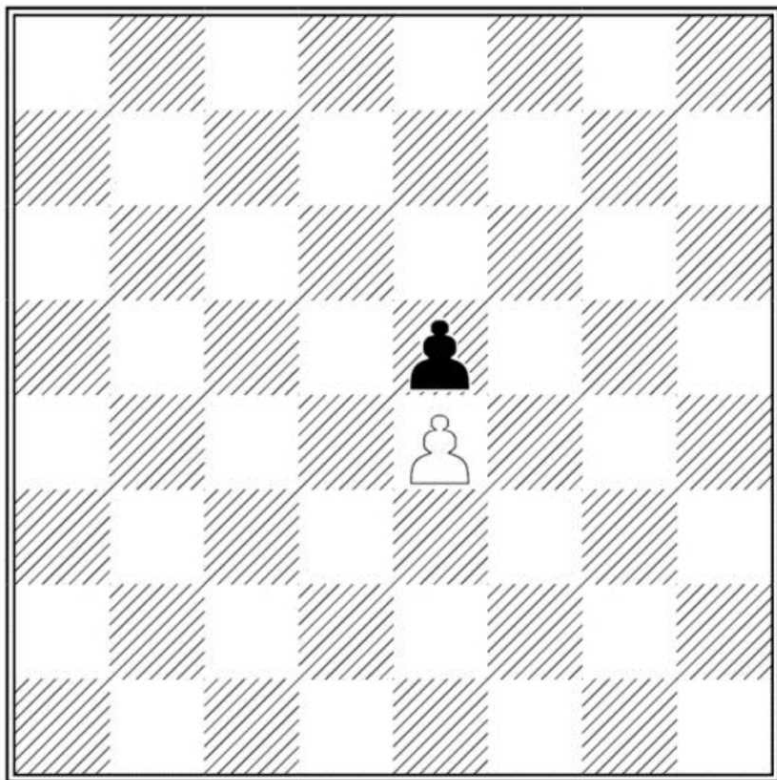
- Пешки, как и храбрая пехота, никогда не отступают. Они ходят только вперед по вертикали на одно поле навстречу неприятельскому лагерю.



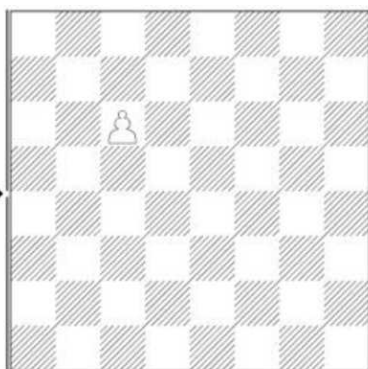
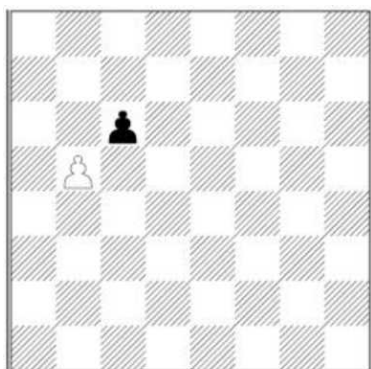
- Только в одном случае пешка может прыгнуть через клетку - когда она стоит в начальной позиции.



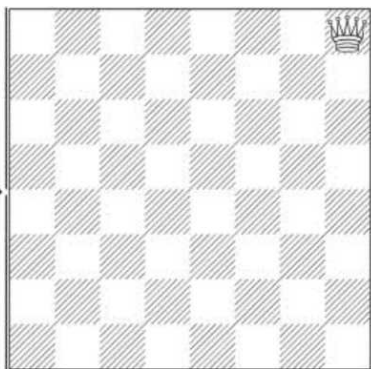
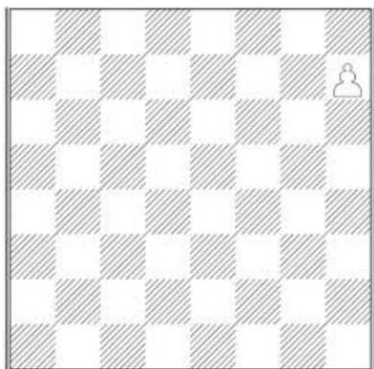
- Пешка продолжает свое движение до тех пор, пока не встретит преграду - другую фигуру. Обойти или перепрыгнуть препятствие пешка не может и должна ждать, пока дорога не освободится.



- В отличие от других фигур пешка бьет не прямо, а наискосок, на одно поле по диагонали вперед, и занимает место сбитой фигуры.



– Если пешка сумеет пробраться на последнюю горизонталь, она может превратиться в любую фигуру своего цвета кроме короля (   ).



- Поэтому в шахматной партии каждый из партнеров может получить по 9 ферзей, по 10 ладей, слонов или коней. Но, конечно, чаще всего пешка превращается в самую сильную фигуру - ферзя.

- Смотри-ка, пешка, как Золушка, может превращаться, - изумился Сережа.

- А как пешка называется у разных народов? - спросила Бусинка, вкладывая в свой вопрос какой-то особый смысл.

- У персов пешку зовут «пиядах», у арабов - «байдак»... - начала отвечать воспитательница...

- Что? - в один голос вскричали друзья.

Только Бусинка не удивилась.

- Что случилось? - растерялась воспитательница.

- Да, есть у нас знакомый. Байдак зовут, - ответил Потеряй.

Между тем малыши расшумелись, и воспитательница отправила их на улицу.

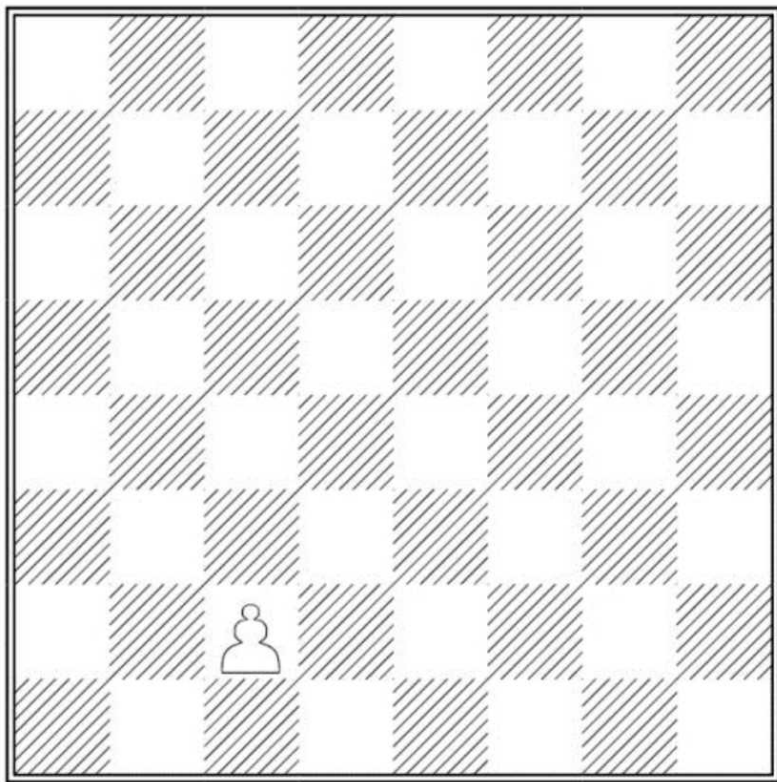
- А вам, друзья, я задам несколько задач.

- А разве малышам они неинтересны? - спросил Потеряй.

- Малыши знают все отгадки и станут подсказывать, - улыбнулась воспитательница.

Сережа обиделся. Вот еще, чтобы ему такие крохотули подсказывали!

- Первая задача: сколько ходов потребуется пешке, чтобы из начального положения пройти в ферзи?

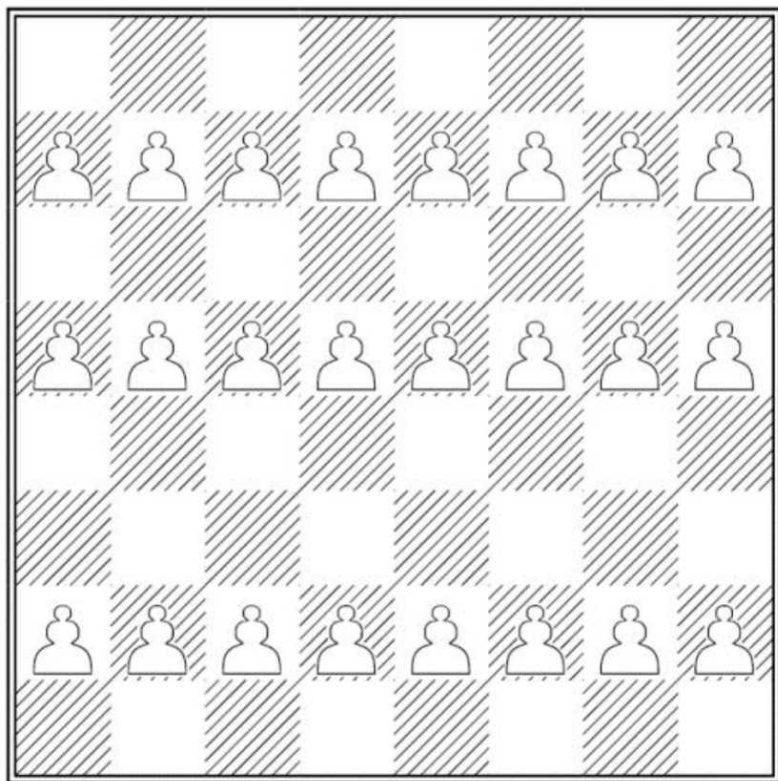


- Шесть, - поспешил ответить Сережа.
- Нет, пять. Ведь из начальной позиции пешка может прыгнуть через клетку, - поправил Светлан.
- Правильно. А способна ли пешка обойти все поля шахматной доски?

Сергей приготовился крикнуть «нет», но заметил улыбку воспитательницы и сообразил:

- Сама пешка этого не сделает, но превратившись в ферзя, она легко обойдет шахматную доску.
- Или превратившись в ладью, - добавил Потеряй.
- Отлично. Сколько белых пешек можно расположить на доске, чтобы они не стояли на пути друг у друга? - воспитательница высыпала перед ребятами белые пешки и отправилась проводить своих малышей.

Когда она вернулась, пешки выстроились вот так.



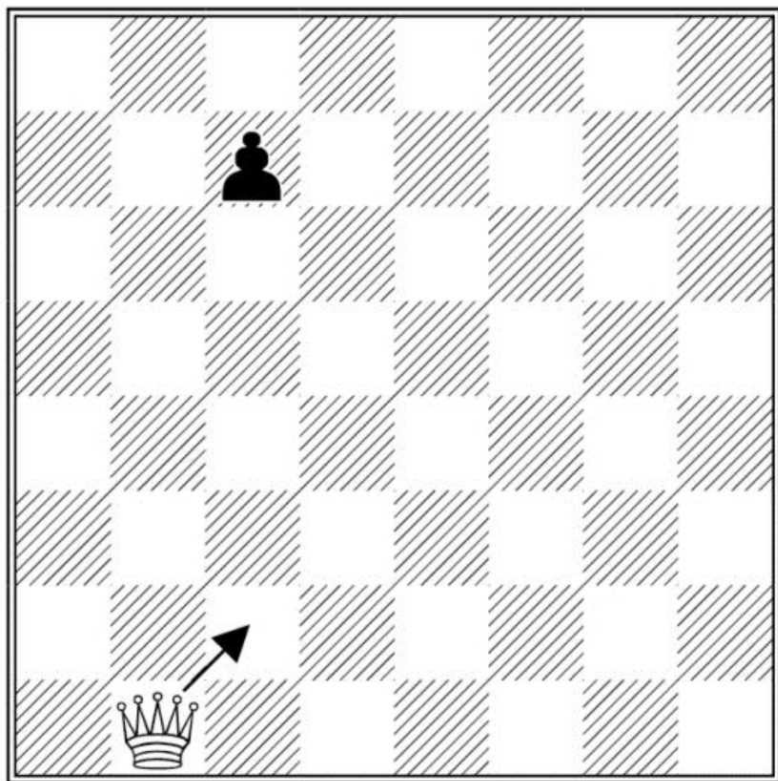
- Почему вы не поставили пешки на первую горизонталь? - спросила воспитательница.

- В шахматах белые пешки никогда не стоят на первой горизонтали, - уверенно ответил Сережа.

- А почему пешки не расположились на последней горизонтали? - обратилась воспитательница к Потерю.

- На последней горизонтали белые пешки превращаются в другие фигуры, - был ответ.

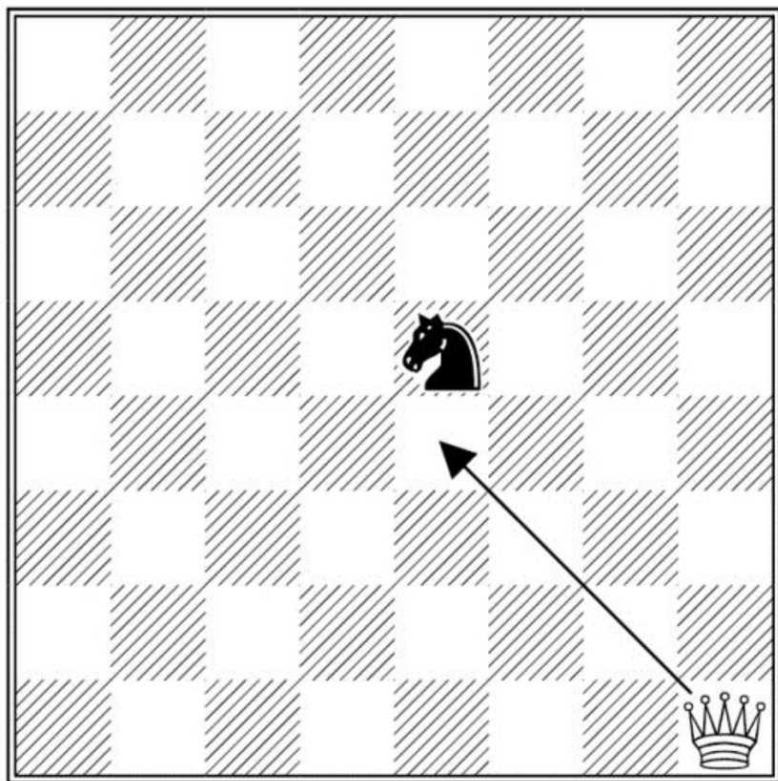
- Хорошо. Теперь вас ждут заключительные упражнения. Сейчас вы поиграете тяжелыми фигурами (ферзем и ладьей) и слоном против коня и пешки. Сережа, бери себе по очереди ферзя, ладью, слона, коня и попробуй побить мою черную пешку или лишить ее ходов, - закончила воспитательница.



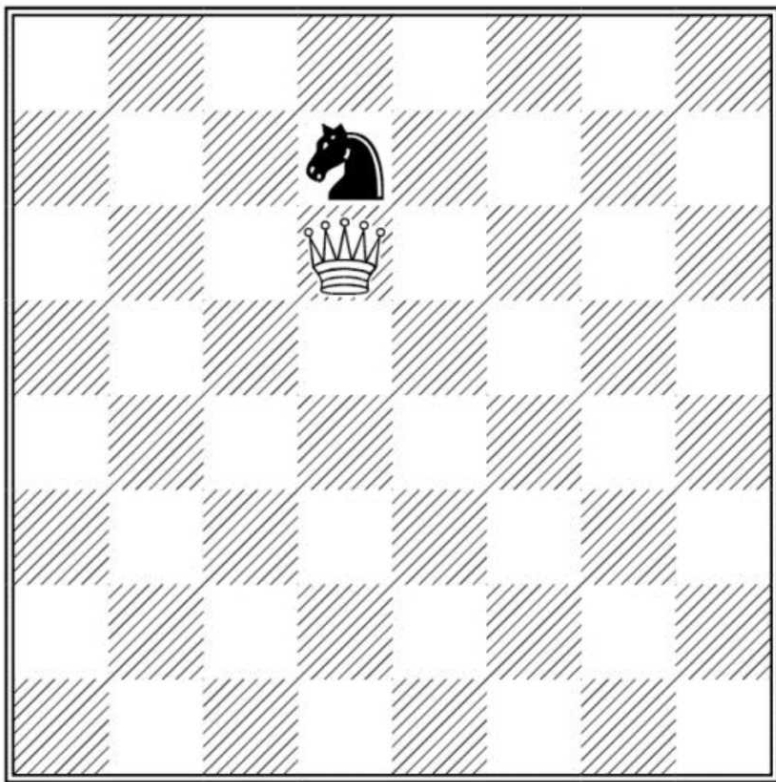
Сережа легко одолел черную пешку каждой из белых фигур.

- Да-а, как слаба все-таки пешка, - покачал он головой.
- Но у каждого партнера их по восемь, и часто наиболее удачливые из пешек превращаются в самые сильные фигуры, - заступилась за маленькие фигурки воспитательница.

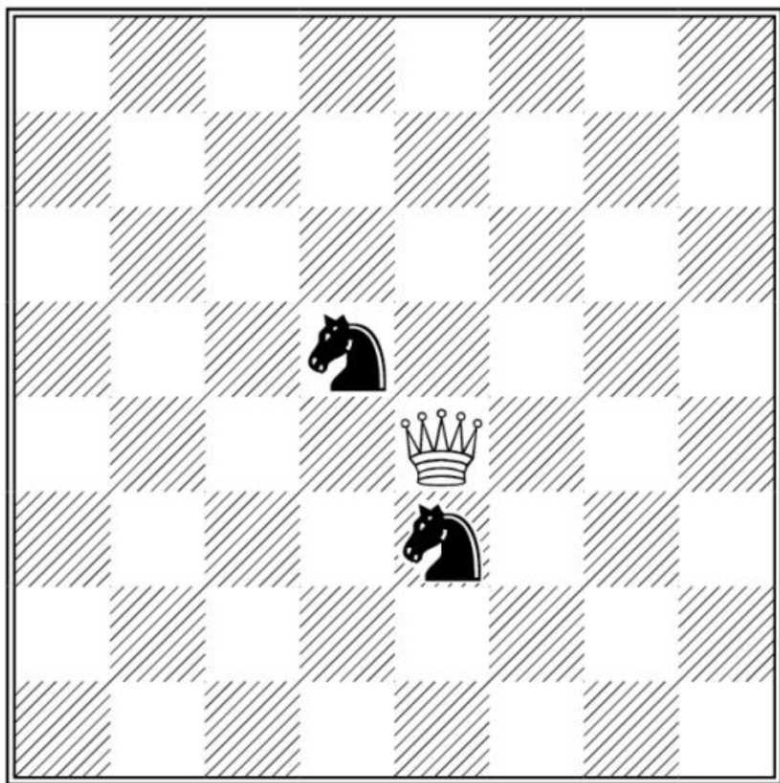
Сережа, воодушевленный первыми победами, взял себе белого ферзя, черного коня протянул Потеряю, и вновь закипела борьба.



Оказалось, что ферзь побеждает коня, оттеснив его на край доски. В следующем положении, куда бы черный конь ни отступил, везде он окажется под боем.

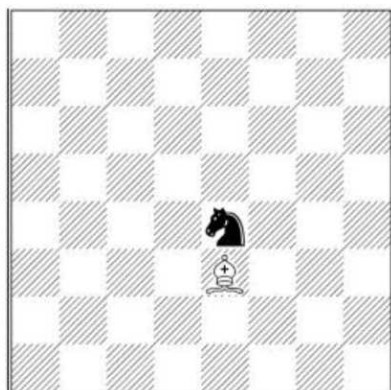
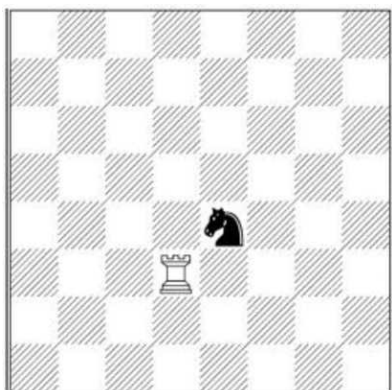


Светлан похвалил Серезу и предложил Потеряю сыграть двумя черными конями против белого ферзя Сергея. Оказалось, что ферзь легко справляется и с двумя «скакунами».



В этом положении был ход Потеряя. Но как бы он ни сыграл, одного из коней Сергей забирал тотчас же, а второго - через несколько ходов.

Затем Сережа сражался против коня Светлана сначала ладьей, а после - слоном.



Противники играли очень точно, и ни одна из фигур не угодила под бой.

- Это очень полезные упражнения. Почаще проводите подобные игры с друзьями. Сразитесь и на небольших участках шахматной доски, - посоветовала воспитательница.

- А легенду вы нам расскажете? - спросил Потеряй.

- Расскажу. Слушайте...

- Нет, нет, - неожиданно перебил Сережа. - Мифы и легенды - это красиво и интересно, но хотелось бы послушать какую -нибудь правдивую историю.

Тут Потеряй обиженно надул губы, но потом вспомнил, что жизнь часто интереснее выдумки, и улыбнулся.

- Шахматы ценили многие знаменитые полководцы. Если вы не против, я расскажу об одном из них..

- О Наполеоне, - оживился Потеряй.

- Лучше про Суворова, - попросил Сережа.

- Хорошо, слушайте две короткие истории.



Рана Суворова

Во время осады Очакова Суворов повел гренадер в атаку на штурм крепости и был ранен в шею. Его отнесли в лагерь. В войсках прошел слух, что Суворов умирает. Тогда хирург Массо поспешил к Суворову в палатку и к своему удивлению обнаружил полководца в крови. невозмутимо играющим с адъютантом в шахматы. Массо попытался перевязать раненого, но Суворов с досадой отмахнулся от врача и, как ни в чем не бывало, продолжал играть. Только с большим трудом Массо смог уложить выдающегося полководца в постель и перевязать ему рану.

Сережа свысока посмотрел на Потеряя:

- Вот каков Суворов! Куда там Наполеону.

- Ребята, не ссорьтесь, послушаем вторую историю, - взмолился Светлан.

Секрет шахмат наполеона

Еще в юности шахматная игра покорила будущего полководца, и он много времени проводил за клетчатой доской. Сражался Наполеон смело, искал необычных решений, но играл слабо и очень нервничал. Проигрывая, полководец в ярости сбрасывал шахматную доску на пол. Особенно часто он играл в шахматы, находясь в ссылке на острове Святой Елены. Как-то раз в подарок ему привезли замечательные шахматы, изготовленные из слоновой кости и перламутра. Наполеон любил играть в них, не подозревая, что в шахматных фигурах скрывается его спасение.

Так и умер опальный полководец на маленьком острове, вдали от всего мира. И вот, спустя много лет выяснилось, что в изящных шахматных фигурах был спрятан план побега с острова. Об этом Наполеону должен был рассказать один из доверенных офицеров, который вез шахматы. Но офицер неожиданно умер в дороге, и подарок вручил кто-то другой, незнакомый с секретом фигур.

- Кутузов или Суворов обязательно догадались бы, что шахматы непростые, - лукаво улыбнулся Потеряю Сережа, вызывая его на спор.

- Так их и в плен никто не брал, - ответил Потеряй.

Ребята поблагодарили воспитательницу и вернулись в «Упрямую ладью».



Мастерская 8



Приготовься ответить на новые вопросы и решить занимательные задачи:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

А теперь без спешки Идут на место...

2. Придумай стихотворение о шахматной пешке.

3. Сколько букв в слове «пешка»?

4. По полям какого цвета передвигаются пешки?

5. Разрешается ли ставить пешки между двумя полями?

6. Может ли белая пешка побить другую белую фигуру?

7. Сколько различных ходов пешка может сделать из центрального поля?

8. Какая фигура выше: король, ферзь, пешка, слон, конь или ладья?

9. Какая фигура сильнее: король, ферзь, пешка, слон, конь или ладья?

10. Можно ли пешку ставить под удар неприятельской

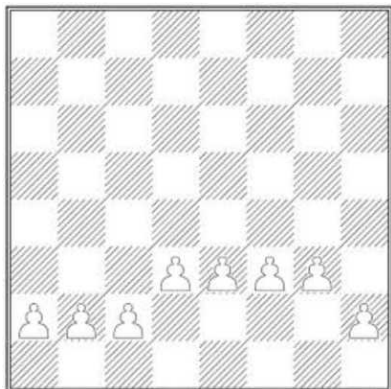
фигуры?

11. Может ли белая пешка перепрыгнуть через черную?

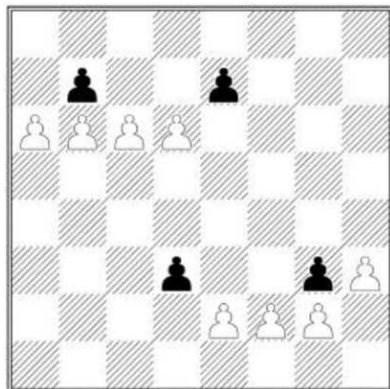
12. Расставь на шахматной доске начальное положение.

Может ли хоть одна из пешек сделать первый ход?

13. «Подсчет ходов». Сколько различных ходов (включая взятия) в сумме могут сделать все белые пешки в каждом из следующих положений?



№ 1



№ 2

14. Самостоятельно придумай задачу на подсчет ходов.

15. «Заколдованные фигуры». Побей белой пешкой по очереди все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной из них при условии, что черным фигурам нельзя двигаться (они как бы заколдованы).



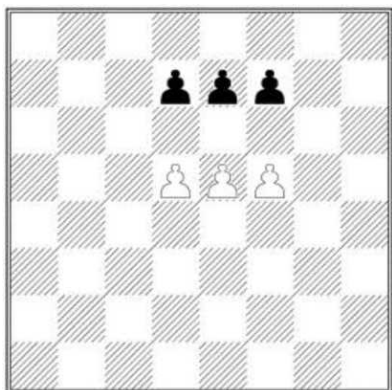
№ 1



№ 2

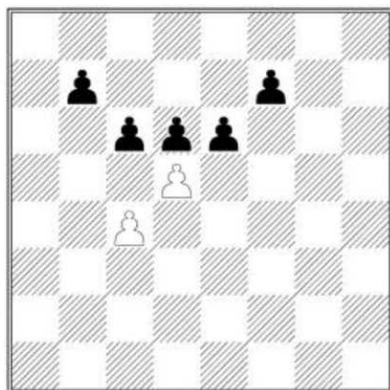
16. Самостоятельно придумай несколько задач с «заколдованными фигурами».

17. «Пешечные гонки». Оба противника стараются провести пешку в ферзи. Кто этого добьется, тот и считается победителем (белые и черные ходят по очереди, начинают белые). Как белым выиграть?



№1

Ответы



№2

Мастерская 1

1. С белыми и черными.
2. Светлая клетка шахматной доски.
3. Темная клетка шахматной доски.
4. Доска.
5. По 32.
6. 64.
7. Нет.
8. Они равной длины.
9. По 8.
10. Нет.
11. Да.
12. Нет.
13. Два; восемь.
14. Большая диагональ.
15. По 13.
16. Две.
17. Четыре.
18. Нет.
19. Четыре поля посередине шахматной доски.
20. По 2.
21. Нет, в ней 7 полей.
22. Нет, в ней рядом два белых поля.
23. Нет, в диагонали все поля должны быть одного цвета.
24. Да.
25. Нет, здесь вертикали из семи полей, а сама доска не из 64 клеток, а из 56.

Мастерская 2

1. Армия светлых фигур.
2. Армия темных фигур.
3. Ладья.
4. Король.
5. Пешка.
6. Шесть: пешка, слон, ладья, конь, ферзь, король.
7. В названии «король».
8. Пешек.
9. Ферзей и королей.
10. 16.
11. 32.
12. Полей.
13. В два раза.
14. Ладьи.
15. Пешки.
16. Слон, пешка и король.
17. Король.
18. По восемь.
19. Нет.
20. На четырех.
21. На двух.
22. На одной.
23. Четыре.
- 24-25. Да.
26. Нет.
27. Две.
28. На двух.
29. На одной.
30. Нет.
31. На больших.
- 32-33. Да.
34. На двух.
35. На одной.
36. На двух.
37. На горизонтали.
38. Нет.
39. Нет, слоны поменялись местами с ладьями.
40. Нет, у белых не хватает одной пешки.

Мастерская 3

Здесь и далее многие ответы будут даны с помощью краткой шахматной нотации. При записи шахматной партии фигуры обозначаются так: король - Кр, ферзь - Ф, ладья - Л, слон - С, конь - К, а пешка не обозначается. Горизонтالي обозначаются цифрами

от 1 до 8, а вертикали - буквами латинского алфавита: а, b, с, d, е, f, g, h. Каждое поле находится на пересечении вертикали и горизонтали и обозначается буквой и цифрой, например: а3, d6, g5. Чтобы показать сделанный ход, записывают наименование фигуры и поле, на которое она передвинулась. Например: Кс3 (конь пошел на поле с3) или а4 (пешка передвинулась на поле а4). Перед записью хода белых ставят его порядковый номер и точку: например, 1. Кс3 или

13. е4. Ход белых и ход черных записываются под одним номером, к примеру: 1. е4 Кс6 2. d4 d5, и т. д. При взятии, между наименованием поля и обозначением фигуры ставится двоеточие. Например: 17. Ф:Ь3. Но если бьет какую-нибудь фигуру пешка, то двоеточие не ставится, а указываются только названия вертикали, с которой пошла пешка, и вертикали, на которой она оказалась. Например, 14. еd. При превращении пешки в ферзя запись хода выглядит так: 41. а8Ф. Если на одно поле могут пойти две фигуры одного названия, то при этом отмечается, какая именно фигура сделала ход. Например: 13. КЬс3, т. е. на поле с3 перешел конь с вертикали «Ь». Или 26. Л1е3, т. е. на поле е3 передвинулась ладья с первой горизонтали.

1. Доска; поля; ладья.

3. На ладью.

4. Букву «о».

5. В слове «ладья».

6. Белого и черного.

7-8. Нет. 9. По 14 ходов.

10. Ни одного.

11. Да.

12. № 1. 6. № 2. 11.

14. № 1. Коня; слона. № 2. Слона.

15. № 1. Ла6. № 2. Лг1. № 3. Лс2. № 4. Лг7.

16. № 1. Правую. № 2. Левую.

17. № 1. Следует бить слона. № 2. Нужно брать пешку.

19. Путь ладьи: № 1. Ла1:Ь1±8:Ь8:Ь2^2: g7x7x3:f3:f6:d6:d4:e4:e5. № 2. Ле8:e2:a2:a7±7±1: b1:b3:b5:b6:g6:g4:f4:d4:c4. № 3. Лг2:g8:a8:a1:h1:h7: b7:b6:f6:f3:e3:e5:c5:c4:d4. № 4. ЛЬ8:§8:§1x1x7:a7: a3:e3:e6:b6:b2:f2:f4:d4:d5.

21. № 1. ЛЬ5:c5^5x5^5: g5:h5:a5:a8:a1:b1:b2:b3:b4:b6:b7. № 2. Ла2^2:c2^2: e2:f2:g2:g8:h8:a8:a7:a6:a5:a4:a3:a1. № 3. ЛЬ1:a1:a4:a6: a7:a8:e8:h8:h7:g7:f7:e7:d7:c7:b7:b2. № 4. Лс5:b5^5^8: g8:g2:g1:h1:c1:c2:c4:c6:f6:f3:f7:a7.

22. № 1. ЛЬ1±7: g7:b7:b8:a8:g8:g2x2x6:e6:e4:d4:d3:f3:f5. № 2. Лс5:c4: b4:a4:d4:d2:g2:g5:h5:h4:h8:f8:f7:f6:f3:f1. № 3.

Ла3:a2: a1:a6:b6:c6:d6:e6:f6:g6:g8:g3:h3:h4:h5:h7.
М5:h4: h6:b6:b8:a8:a5:f5:f2:g2:g7:e7:c7:c1:d1:d3.

№

4.

Мастерская 4

I. Слон (2 раза); слоны (2 раза).

3. Букву «а».

4. Слон.

5. Один по белым, другой по черным.

6. Нет.

7. Да.

8. Нет.

9. 7; 13.

10. Ни одного.

II. Нет.

12. Да.

13. Нет.

14. Ладья.

15. Нет.

16. № 1. 7. № 2. 10.

18. № 1. Ладью; коня. № 2. Коня; пешку.

19. № 1. Сg2. № 2. Са5.

21. № 1. Правую. № 2. Левую.

23. № 1. С:a6. № 2. С:c7.

25. № 1. $\hat{1}^2:17^5\hat{1}: a4:d7:h3:f1:a6:b7:h1. \quad \text{№} \quad 2.$
Ch8:g7:h6:g5:h4:g3:h2:g1:b6: $a5:b4:a3. \quad \text{№} \quad 3.$

Ce5:d6:c5:e3:g5:d8:a5:e1. № 4. Cc6:f3: h5:f7:a2:b1:c2:f5:h3:f1:a6.

27. № 1. Cd2. № 2. Са6.

29. № 1. Сg5. № 2. Сb1.

31. № 1. Cd5. № 2. М4.

33. № 1. Лh3. № 2. Ла5.

35. № 1. Cd4. № 2. Се4.

37. 1. Сс2 (единственный ход, который обеспечивает белым победу) 1... ЛЬ3 (или 1...

СБ1 2. Л:a3 С:c2 3. Ла2 СБ1 4. ЛЬ2; еще хуже 1. Лс3 2. Л:a2 Л:c2 3. Л:c2) 2. С:Б3 С:Б3 4. ЛЬ1 Сс2 5. ЛЬ2, и слон в капкане.

38. 1. Лс2 Сб4 2. Лс1 Са3 (или 2... Cd2 3. Лс4) 3. ЛТЬ1, и все поля отступления черного слона под боем.

Мастерская 5

1. Ферзь.

3. Пять.

4. Белого и черного.

5. Нет.

6. Да.

7. Нет.
8. 21; 27.
9. 7.
- 10-11. Ферзь.
12. Нет.
13. № 1. 12. № 2. 15.
15. № 1. Ладью. № 2. Слона.
16. № 1. Фа3. № 2. Фh7.
18. № 1. Фg2:a8:a1:f6:b6:b3:d3:h7:h5. № 2. Фc7:c2:g6:g4:b4:f8:a8:d5:h1.
20. № 1. Ф e5:e6:e4^5:c4^4. № 2. Фb2:a3:c5:c3:a1:a2.
22. № 1. Фh4. № 2. Фg3.
24. № 1. Фg8. № 2. Лd6.
26. № 1. Ф e7. № 2. Фd8.
28. № 1. Фа1. № 2. ФА.
30. № 1. Фh2. № 2. Фg7.
32. 1. Фc1 (но не 1. Фа1 ЛЬ3 с ничьей), и белые выигрывают, например: 1... Ла2 (или 1... ЛЬ3 2. Фа1 Сb2 3. Фа2 Лс3 4. Ф:b2) 2. Фc3 Сb2 3. Фc2 Ca1 4. Ф:a2 Сс3 5. Фb1 с победой.

Мастерская 6

1. Коня; конь.
3. Четыре.
4. Белого и черного.
- 5-6. Нет.
7. Два; восемь.
- 8-9. Ферзь.
10. Да.
11. Нет.
12. Да.
13. № 1. 3. № 2. 6.
15. № 1. Kg3. № 2. Ка6.
17. № 1. Kf5. № 2. Kc5.
19. № 1. Kd4:b3:a5:b7:d8:f7:h8:g6:h4:g2:e1:d3:b4:d5:c3:e4. № 2. Kh1:g3:f1:e3:d1:c3:a2:c1:d3:e1:f3:g5:e6:d8:c6: b8.
21. № 1. Ke1. № 2. Kd3.
23. 1. Сс3, и черным не спаситс. Например, 1. К:b1 2. Сb2 Кc1 3. С:c1 Кс3 4. Ca3 Ka2 5. Сb2 Кс3 6. С:c3.

Мастерская 7

1. Король; короля.
3. Шесть.
4. Белого и черного.
- 5-6. Нет.

7. Три; восемь.
8. Король.
9. Ферзь.
10. Нет.
11. За 28 ходов.
- 12-13. Нет.
14. № 1. 3 (не забудь, что короля под бой не ставят). № 2. 4.
15. № 1. Кра8:a7:b6:a5:b4:c4:d4: e3:f2:g1:h2:h3:h4:h5:h6. № 2. Kph8:g7:f7:e7:d7:c7:b7:a6:b5:a4:b3:c2:d2:e2:f2.
17. № 1. Кра 1 -bl -c2-c3 -d4-e4-f3-g4-h5-g6-g7-h8. № 2. Kph1 -gl -f2-e1 -d2-c1 -bl -a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8.
19. № 1. Кра2. № 2. Сb7.

Мастерская 8

- I. Пешки.
3. Пять.
4. Белого и черного.
- 5-6. Нет.
7. Один.
8. Король.
9. Ферзь.
10. Да.
- II. Нет.
12. Да.
13. № 1. 12. № 2. 13.
15. № 1. g2:h3:g4:f5:e6:f7:g8Ф (тут пешка превращается в ферзя)^5x4:b3:a2::1:2x1. № 2. b2:c3:b4:a5:b6:c7:d8К (пешка превращается в коня):П±6:£5±4^2x1^3::1:2.
17. № 1. 1. e6 fe (или 1... de 2. f6 ef 3. d6 e5 4. d7 e4 5. d8Ф) 2. d6 ed 3. f6 e5 4. f7 e4 5. 18Ф. № 2. 1. c5 dc (если черные бьют пешку d5, то последует 2. cd d4 3. d7 d3 4. d8Ф) 2. d6 c4 3. d7 c3 4. d8Ф.

Сказки, стихотворения, занимательные пособия и учебники шахматной игры для детей 2-8 лет

Бареев И. Гроссмейстеры детского сада. М.: Наш малыш, 1995.

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. М.: Просвещение, 1983.

Гришин В. Малыши играют в шахматы. М.: Просвещение, 1995.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. Л.: Детская

литература, 1985.

Ильин Е. В стране деревянных королей. М.: Малыш, 1982.

Ильин Е. Приключения Пешки. М.: ФиС, 1975.

Никитин В. Чья армия сильнее? Красноярск: Красноярское книжное издательство, 1977. Подгаец О. Прогулки по белым и черным полям. Днепропетровск: Каисса плюс, 1996. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране: Занимательное пособие для родителей и детей 5-7 лет. М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране: Занимательное пособие для родителей и детей 5-8 лет. М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы. Полный курс для детей - Шахматы. Большой самоучитель для детей: М.: Издательство АСТ, 2017.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких = Шахматы для детей: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М.: Издательство АСТ, 2018.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. Обнинск: Духовное возрождение, 2017.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. Обнинск: Духовное возрождение, 2017.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. Обнинск: Духовное возрождение, 2017.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. Обнинск: Духовное возрождение, 2015.

Пособия и учебники по всем стадиям шахматной игры для детей старше 8 лет и взрослых

Авербах Ю. Что надо знать об эндшпиле. М.: ФиС, 1979.

Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М.: Терра -Спорт, 2000. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М.: Советская Россия, 1978.

Авербах Ю., Котов А., Юдович М. Шахматная школа. М.: ФиС, 1976.

Баранов Б. Штурм королевской крепости. М.: ФиС, 1981.

Береславский М., Береславский Л. 1000 вопросов шахматиста: Все об удивительном и увлекательном мире шахмат от самых первых ходов до блистательных побед чемпионов мира. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2001.

Блох М. Тысяча двести комбинаций. РППО «Росбланкиздат»,

1992.

Блох М. Учебник шахмат. М.: Ассоциация учителей физики, 1997.

Блох М. 600 комбинаций. М.: Ассоциация учителей физики, 2001.

Бобби Фишер учит играть в шахматы. Киев: Здоровья, 1991.

Бондаревский И. Атака на короля. М.: ФиС, 1962.

Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. М.: Ф и С, 1982.

Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. Л.: Лениздат, 1966.

Бондаренко Ф. Этюд в пешечном окончании. М.: ФиС, 1973.

Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М.: ФиС, 1981.

Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. М.: ФиС, 1964.

Вайнштейн Б. Ловушки Ферзьбери. М.: ФиС, 1990.

Волчок А. Самоучитель-тренажер шахматиста. Николаев: Мысль, 1991.

Волчок А. Уроки шахматной тактики. Киев: Здоровья, 1977.

Воронков Б., Персиц Б. Типичные ошибки. М.: ФиС, 1974.

Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту: Для начинающих. М.: Синтез, АО «Марвик», 1994.

Горенштейн Р. Шахматы. Миттельшпиль. В 2-х т. М.: Шахматный клуб им. Т.В. Петросяна, 1997.

Давыдюк С. Начинаящим шахматистам. Минск: Полымя, 1994.

Дворецкий М. Искусство анализа. М.: ФиС, 1989.

Журавлев Н. В стране шахматных чудес. М.: Международная книга, 1991.

Журавлев Н. Шаг за шагом. М.: ФиС, 1986.

Зак В. О маленьких для больших. М.: ФиС, 1973.

Зак В., Длуголенский Я. Отдать, чтобы найти. Л.: Детская литература, 1988.

Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. Киев: Радянська школа, 1988. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М.: ФиС, 1983.

Карпов А. Учитесь шахматам. М.: Эгмонт Россия ЛТД, (год издания не указан).

Карпов А., Гик Е. О, шахматы! М.: Агентство «Фаир», 1997.

Кинг Д. Шахматы: От первого хода до победы. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2001.

Князева В. Уроки шахмат. Ташкент: Укитувчи, 1992.

Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. М.: ФиС, 1980.

Костров В., Давлетов Д. Эта книга научит играть в шахматы

детей и родителей. СПб.: Ювента, 2001.

Костров В., Рожков П. 1000 шахматных задач: Решебник /1 год. СПб.: Ювента, 2000. Костров В., Рожков П. 1000 шахматных задач: Решебник /2 год. СПб.: Ювента, 2000. Костьев А. Уроки шахмат. М.: ФиС, 1984.

Костьев А. Учителю о шахматах. М.: Просвещение, 1986.

Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. М.: ФиС, 1980.

Котов А. Как стать гроссмейстером. М.: ФиС, 1985.

Крогиус Н. Законы эндшпиля. М.: ФиС, 1971.

Кузнецов А. Шахматы: Уроки для начинающих. М.: ЦНИИ «Электроника», 1997. Куликов Р. Шахматы для детей /Вып. 1 -11. Ст. Павловская: Павловское полиграфпредприятие, 1995.

Ласкер Эм. Учебник шахматной игры. Калининград: Янтарный сказ, 2002.

Левенфиш Г. Книга начинающего шахматиста. М.: ФиС, 1957.

Левенфиш Г., Смыслов В. Теория ладейных окончаний. М.: ФиС, 1959.

Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии. Л.: Лениздат, 1956.

Лисицын Г. Стратегия и тактика шахмат. М.: ФиС, 1958.

Майзелис И. Ладья против пешек: К теории ладейного эндшпиля. М.: ФиС, 1956. Майзелис И. Начинающий шахматист. М.-Л.: Детгиз, 1937.

Майзелис И. Шахматы: Основы теории. М.: Детгиз, 1960.

Майзелис И., Юдович М. Учебник шахматной игры. М.: ФиС, 1950.

Макарычев С., Макарычева М. От А до... М.: «64», 1995.

Малая дебютная энциклопедия /Сост. Я. Эстрин. М.: ФиС, 1985.

Маршалл Ф., Мэкбет Г. Шахматы шаг за шагом. Л.: Шахматный листок, 1926.

Мацукевич А. Короткие шахматы: 555 дебютных ошибок. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2002.

Мизес Ж. Как кончать партию: Краткое практическое руководство для начинающих. М.-Л.: Френкель, 1925.

Мучник Х. Первые шахматные уроки. М.: Воениздат, 1980.

Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. М.: ФиС, 1979.

Нежметдинов Р. Шахматы. Казань: Татарское книжное издательство, 1985.

Нейштадт Я. Двести пятьдесят ловушек и комбинаций. М.: ФиС, 1973.

Нейштадт Я. Жертва ферзя. М.: ФиС, 1989.

Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. М.: ФиС, 1979.

Нейштадт Я. Шахматный практикум. М.: ФиС, 1980.

Нейштадт Я. Шахматный практикум - 2. Харьков: Фолио, 1998.

Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. Красноярск, 1983.

Нимцович А. Моя система. М.: ФиС, 1984.

Новотельнов Н. Знакомьтесь: шахматы. М.: ФиС, 1981.

Панов В. Шахматы для начинающих. М.: ФиС, 1955.

Панов В., Эстрин Я. Курс дебютов. М.: ФиС, 1980.

Петров А. Шахматная игра, приведенная в систематический порядок, с присовокуплением игор Ф илидора и примечаний на оныя, изданная Александром Петровым. М.: ФиС, 1977.

Пожарский В. Шахматный учебник. Ростов н/Д: Феникс, 2002.

Пожарский В. Шахматный учебник на практике. Ростов н/Д: Феникс, 2002.

Попова М., Манаенков В. 30 шахматных уроков: Пособие для начинающих шахматистов. Тула, 1995.

Портиш Л., Шаркози Б. 600 окончаний. М.: ФиС, 1979.

Последние шахматные лекции Капабланки /Пер. В.Мурахвери. М.: ФиС, 1972.

Рабинович И. Эндшпиль. М.: ФиТ, 1938.

Рети Р. Современный учебник шахматной игры. М.: ФиС, 1981.

Ройzman А. Четыреста сорок четыре сраженных короля. Минск: Полымя, 1987.

Ройzman А. Шахматные миниатюры. Минск: Полымя, 1978.

Савин П. В мире шахматных комбинаций. Кишинев: Картия Молдовеняскэ, 1980.

Славин И. Учебник-задачник шахмат /Книги 1-7. Архангельск: Правда Севера, 1998-2001.

Смирнов В. Научите меня играть в шахматы. Калининград: Росвест, 1995.

Созин В. Комбинации и ловушки. Л.: Шахматный листок, 1929.

Сокольский А. Ваш первый ход. М.: ФиС, 1989.

Сокольский А. Внимание, ловушка! М.: ФиС, 1970.

Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2004.

Таль М., Журавлев Н. Энциклопедический учебник шахматной игры. М.: 4-й филиал ВИ, 1999.

Теория и практика шахматной игры /Под ред. Я. Эстрина. М.: Высшая школа, 1981. Учусь играть в шахматы /Сост. В. Третьяков. М.: Терра, Книжная лавка -РТР, 1997. Хенкин В. Куда идет

король... М.: Молодая гвардия, 1979.

Хенкин В. Последний шах. М.: ФиС, 1979.

Хенкин В. 1000 матовых комбинаций. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2002.

Хенкин В. Шахматы для начинающих. М.: ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2002.

Чашихин В. Самоучитель шахматной игры. М.: МДЦ Оригами, АНКО, 1993.

Шахматные окончания: Ладейные /Под ред. Ю. Авербаха. М.: ФиС, 1984.

Шахматные окончания: Пешечные /Под ред. Ю. Авербаха. М.: ФиС, 1983.

Шахматные окончания: Слон против коня. Ладья против легкой фигуры /Под ред. Ю. Авербаха. М.: ФиС, 1981.

Шахматные окончания: Слоновые, коневые /Под ред. Ю. Авербаха. М.: ФиС, 1980. Шахматные окончания: Ферзевые /Под ред. Ю. Авербаха. М.: ФиС, 1982.

Шахматы - детям /По изданию: Майзелис И. Шахматы. СПб.: Респекс, 1994.

Шахматы - школе /Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. М.: Педагогика, 1991.

Шифферс Э. Самоучитель шахматной игры. СПб.: Издание А.Ф.Маркса, 1919.

Шпильман Р. Теория жертвы. Тысяча одна комбинация /Сост. Г. Круговой, А. Сокальский. Харьков: Фолио, 1995.

Шумилин Н. Практикум по тактике. М: Андреевский флаг, 1993.

Шумилин Н. Шахматный задачник. М.: ФиС, 1964.

Юдович М. Гамбит. М.: Ф и С, 1980.

Юдович М. Занимательные шахматы. М.: ФиС, 1976.

Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. СПб.: ЦНТИ, 1994.

Примечания

1

Цитата из «Каиссы» Уильяма Джонса.

2

Цитата из «Каиссы» Уильяма Джонса.

Отрывок из поэмы Фирдоуси «Шах-наме». Стихотворный перевод М. Дьяконова.